PRÁCTICOS MARIO TENNIS ACES: TRUCOS Y CONSEJOS

EL CONSULTORIO DEL PROFESOR KUKUI

AVANCES DRAGON BALL FIGHTERZ • DIABLO III : ETERNAL COLLECTION DARK SOULS: REMASTERED • VALKYRIA CHRONICLES 4 LUIGI'S MANSION • XENOBLADE CHRONICLES 2: TORNA...

REVISTA OFICIAL NINTENDO NINTENDO SWITCH NINTENDO 3DS

Nintendo®



¡POR LA ESCUADRA!

FIFA 19

La mejor liga se juega en Switch

SUPER MARIO PARTY

¡QUE NO PARE LA FIESTA!

Nº 313 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00313

I LOVE NINTENDO

EL NACIMIENTO DE POKÉMON

ANALIZADOS

LABO: KIT DE VEHÍCULOS
MONSTER HUNTER GENERATIONS: ULTIMATE
DEAD CELLS NBA 2K19
SNK HEROINES TAG TEAM FRENZY
YO-KAI WATCH: BLASTERS...

30 NUEVOS NINDIES PARA SWITCH

REPORTAJE

Super Smash Bros. Ultimate

Novedades, personajes y modos de juego

YA PUEDES RESERVARLO
Y LLEVARTE
ESTA STEELBOOK
DE REGALO







*Steelbook disponible en GAME. Limitado a 5.000 unidades totales disponibles hasta fin de existencias. Se hará entrega del ítem con la compra del juego. Consulta disponibilidad previamente.



Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 313



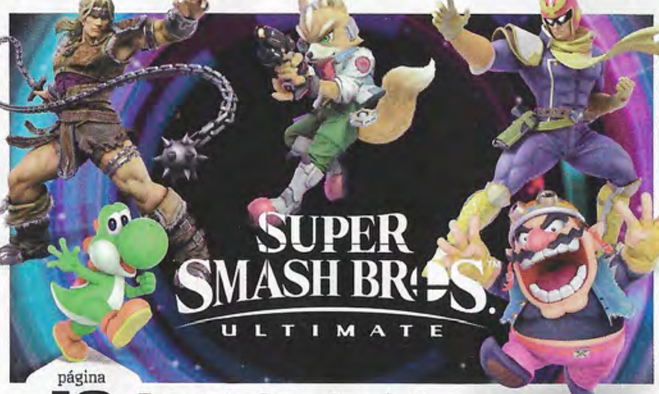
Luis Galán

Bienvenidos

El último tercio del año siempre nos trae una mezcla extraña. A la vez que empiezan muchas cosas, nos preparamos para cerrar los doce meses. Comienza el curso 2018-19 y el primero en llegar es el fútbol, tanto el real como el "pixelado"... aunque cada vez se distinguen menos entre sí. Vaya pinta tiene el próximo FIFA y, sobre todo, menuda cantidad de opciones. En la misma línea podemos hablar de NBA 2K19, que traslada la emoción del baloncesto USA con total fidelidad a Switch... y eso es lo mismo que decir que la traslada a cualquier parte. Esta es una característica que Switch le da a cualquier juego, y solo por eso ya los hace mejores, sobre todo cuando visualmente son idénticos a las demás versiones, como ocurre con los "nindies". Hemos elegido 30 de los que están al caer... y son solo una muestra. La consola es ya la reina del juego independiente, y veremos con cuántos acaba el año. Lo que es seguro es que lo hará con muchos personajes, porque Super Smash Bros. no para de anunciar contenidos. Y es que esta consola, que acabó el 17 como gran triunfadora, tiene la intención de hacer lo propio con el 18. Para celebrarlo, qué mejor que una fiesta con Mario y compañía. ¿Os apuntáis?



página 12 **Reportaje.** Super Mario Party
Los habitantes del Reino Champiñón la lían con los Joy-Con.



página 18 **Reportaje.** Super Smash Bros.
Más modos, más reglas, más personajes... ¡va a ser total!



página 26 **Reportaje.** FIFA 19
El simulador de fútbol número 1 renueva su plantilla.

El equipo de la Revista Oficial


David Alonso
Poniéndome guapo para la fiesta de año: ¡La del Super Mario Party de Switch!


Alex Alcolea
Tras un mes cazando monstruos, vuelvo a cazar salmones en Splatoon 2.


Juanfree Martínez
Reventando Fortnite antes de caer en las "ondas vitales" de Dragon Ball FighterZ.


Bruno Sol
No creía en milagros hasta que vi que Kid Drácula saldría en el nuevo Smash Bros.


Elisabeth López
Toca volver a jugar a Pokémon GO... ¡Los Let's Go están a la vuelta de la esquina!

Las puertas del infierno se abren para Switch

Diablo III y DOOM Eternal se preparan para una lucha sin cuartel



También de miedo

Además de grandes producciones del calibre de DOOM Eternal, Switch recibirá pronto más propuestas para un público adulto. En este caso, también de estética infernal, hablamos de Agony, que será mucho más un juego de terror en primera persona, y no tanto de acción.

No hay un RPG de acción en la historia que supere al fenómeno Diablo. Desde su lanzamiento en PC hace casi 22 años , fue un bombazo en la industria. Su estilo único (directo y profundo), su genial jugabilidad con ratón, y unos gráficos impresionantes, lo llevaron a millones de hogares. Desde entonces, la saga ha dado saltos de gigante con cada nueva entrega... y "subentrega", ya que las expansiones se han afianzado como grandes capítulos. También lo ha hecho la conexión a internet, indispensable en Diablo III... hasta que llegue la versión de Switch. Esta edición va a revolucionar uno de los títulos de pago con más jugadores del mundo, y es que **admitirá todas las opciones de multijugador a las que Switch nos tiene habituados**: compartiendo pantalla, por conexión local o vía online. Además, hablamos de la edición total, la Eternal Collection, que incluye Reaper of Souls y el pack



El diseño de armas y criaturas rebosará imaginación y brutalidad. Si los enemigos os parecen amenazadores... esperad a ver lo que hace con ellos nuestro personaje. ¡A machacar demonios!



Viejos conocidos desde la primera entrega volverán desde el inframundo. No saben la que les espera...

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 8 **Guerras de robots**
Daemon X Machina promete acción "mecha" como nunca antes.



pág 9 **Juegos de carreras**
Gear.Club y Moto Racer presentan nuevas entregas para Nintendo Switch.



pág 10 **Vuestros amiibo**
El concurso de cada mes, siempre reñido por la originalidad de vuestras fotos.



La variedad de personajes, jugables o no, será enorme.



La clase marcará las características, y luego... ¡a evolucionar!

El multijugador tendrá más opciones que nunca en Switch.

El espectáculo visual es una de las bases de la saga.

Despertar del Nigromante. Esto se traduce en 7 clases, 5 actos... y miles de demonios. ¡Y además traerá contenidos de Zelda! Todo a partir del 21 de diciembre.

A cañonazo puro

¿Nintendo es solo para niños? ¡Hay juegos de todo tipo! Y más aún que habrá. Si en lugar de los RPG lo que os mola es la acción brutal, nueva dosis de Doom que se aproxima. Tras el excelente trabajo de la anterior entrega, el nuevo **DOOM Eternal llegará a Switch junto al resto de versiones**. Una vez más, Panic Button está detrás de la edición, pero esta vez no será un port, sino que lo están programando de inicio por y para Switch. Nuestro DOOM Slayer será más brutal que nunca, y tendrá nuevas armas para destrozar a los demonios: lanzallamas, cuchilla extensible, gancho de carne... y la nueva habilidad de arremetida. En principio, llega a primeros de año. ¡Qué ganas!

A medida que les disparemos, veremos como los demonios van sufriendo deterioros físicos. Además, tendremos en doble que en Doom, y variedad de formas de destruirlos.

El poder oscuro de Ganondorf

¡Mirad quién está aquí! Pues sí, por si los añadidos al multijugador y la posibilidad de llevarnos Diablo III a cualquier parte no fueran suficientes, también traerá en exclusiva a un cuco como mascota, el marco de retrato de la Trifuerza, y un conjunto de transfiguración para controlar al poderoso enemigo de Link en los infiernos. ¡Si hasta podrá llevar alas!






Los Arsenal podrán volar, y coger piezas de rivales caídos.


Crear al avatar será el primer paso del juego, y tendrá muchas opciones.

ANUNCIO

Las peleas entre robots son la caña

Marvelous está ultimando en exclusiva para Switch Daemon X Machina, que no es solo un juego de acción de "mechas", según su creador, será el mejor que nunca haya existido en su género. Y ojo, que estamos hablando de Kenichiro Tsukuda, creador de los Armored Core. Para semejante labor, se ha rodeado de otros grandes, como son Yusuke Kozaki (Fire Emblem) y Shôji Kawamori (Armored Core) en los diseños. Otro pilar fundamental será la excelente banda sonora, cuyo estilo hard-rock encajará de lujo con la acción brutal de un juego en el que, incluso durante los combates, tendrá muchísimo peso la personalización. Llegará ya pasadas las navidades.


Tras la caída de la Luna, las máquinas se ha vuelto contra nosotros. La lucha contra ellas será brutal... igual que contra los amigos en el multijugador.



VENTAS

La ocarina cede su mítico trono

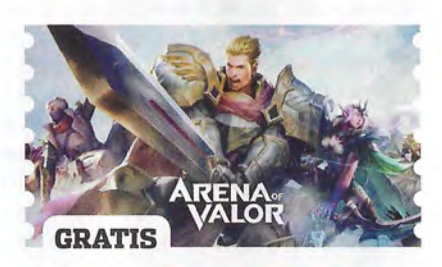
Breath of the Wild es el Zelda más vendido de la historia en muchos territorios, incluida España, pero Japón se le resistía. En el País del Sol Naciente, el simbólico título siempre ha sido de Ocarina of Time. Sus 1.257.205 copias vendidas (único con más de un millón) parecía un registro inalcanzable... pero Breath of the Wild lo acaba de batir. También la propia Switch acaba de superar los 5 millones en ventas "en casa". Una cifra alcanzada, una vez más, en tiempo récord.

FECHA

Travis llegará a primeros de año

Travis Strikes Again, la más desquiciada aventura de Travis Touchdown (que ya es decir), llegará en exclusiva a la eShop de Switch el 19 de enero de 2019. Además, la nueva obra de Suda 51 dispondrá de contenidos adicionales posteriores a esa fecha. Tras su genial nacimiento en Wii hace una década (donde tuvo secuela), esta vez nos tocará meternos en el propio mundo de los videojuegos y liarla en siete "subjuegos".





GRATIS

El free-to-play sigue imparable

Hace un par de meses repasamos los mejores juegos gratuitos disponibles en la eShop, pero es que el catálogo sigue creciendo. Paladins ya está disponible gratis, sin tener que adquirir paquete alguno, y también ha llegado otro pinball (Zaccaria), y los RPG GALAK-Z: Variant S y Dawn of the Breakers. El próximo será Arena of Valor, un juego de equipos 5 vs. 5 con el exclusivo modo Motion Sensor Hook War, y está confirmado Warframe, a cargo Panic Button (Doom).





RELEVO

FIFA 18 se va en lo más alto

FIFA 19 está a la vuelta de la esquina y volverá a salir en Switch. La razón está clara: es todo un éxito. Gracias al empujón de la consola híbrida, ha sido una edición récord con nada menos que 24 millones vendidas entre todas sus versiones. ¡Unos 7 millones más que el anterior! El Mundial del pasado verano le dio otro gran empuje, así como el ajuste de precio que ha ido llevando, apuntándose a diferentes ofertas. En total, la saga FIFA acumula la bárbara cifra de... ¡260 millones!

REMAKE

A los mandos del fin del mundo

¿Cómo se pasa un título diseñado totalmente para exprimir la DS a Switch? ¡Si nos falta una pantalla! El esperado The World Ends With You: Final Remix, que llegará el próximo 12 de octubre, usará dos sistema de control diferentes: o por movimientos de Joy-Con o táctil.





AVANCE

Turno para los supervillanos

El 19 de octubre llegará la aventura más malvada de los divertidos LEGO. ¡Vamos a controlar a los villanos de DC! Se acabó ir de héroe por la vida, en Lego DC Super Villanos nos tocará hacer equipo con el Joker, Harley Quinn o Lex Luthor. Para ello, primero crearemos a nuestro malhechor y contaremos con más opciones de personalización que nunca en la saga. Si además adquirimos el pase de temporada, tendremos seis packs de niveles y cuatro packs de personajes.



LANZAMIENTOS

Arrancan los motores en Switch

El catálogo de Switch está formado por juegos de todo tipo. De hecho, ostenta el récord de haber superado los 400 juegos en su primer año. Sin embargo, hay un género que aún se le resiste, y es el de las carreras realistas. Hay varios títulos, pero ninguno hasta la fecha ha logrado convencer a crítica o público. El que mejores propuestas puso sobre la mesa fue Gear.Club Unlimited, del que nos llegará la segunda parte el próximo 4 de diciembre. Además de una estética mucho mas acorde con las capacidades de Switch, el juego presentará más de 50 coches reales, con licencias como el Porsche 718, el Lotus 3-Eleven o el McLaren 720s. Todos para competir en más 250 carreras entre los diferentes modos. Si además os gustan las motos, también Microïds traerá en breve (el 18 de octubre) Moto Racer 4 a Switch. ¡Ya huele a gas!



En Gear.Club Unlimited 2 será esencial tener diferentes tipos de coches para inscribirnos en las pruebas... y para tunearlos y lucirlos.



En el modo barro de Moto Racer 4, la agilidad importará más que la velocidad. Preparaos para unos parajes naturales de ensueño.



En el modo asfalto tocará quemar goma. La versión de Switch además incluirá los descargables "Sliced Peak" y "Antique Antics".



amiibomania

Galería de los lectores

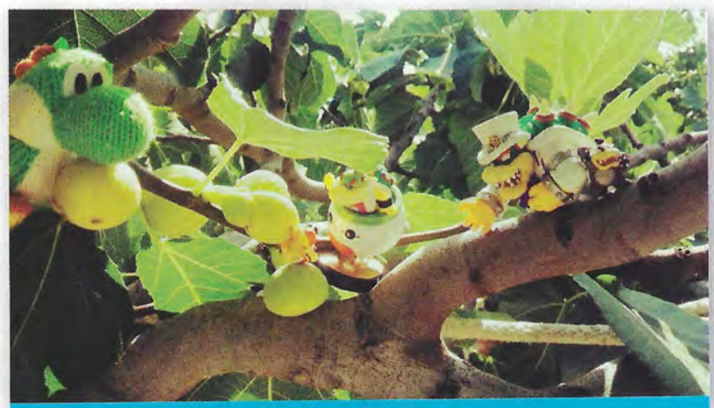
Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!

Foto Ganadora ¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



GANADOR: Ian Muñoz

El verano se termina también para los amiibo de Ian. ¡Enhorabuena! Además de la foto, nos ha encantado la explicación: «Ya que va a ser la vuelta al colegio, pues he hecho esta imagen de los amiibo asistiendo a clase. Mario está castigado, y Bowser da la clase sobre fantasmas».



FINALISTA: Ana María Rol

Esta preciosa postal campestre es la imagen que más nos ha gustado del pack que nos ha enviado Ana María. Ella la titula "Los Hijos Legendarios de Yoshi". Pues cuidado, Yoshi, ¡que Bowser, Bowsy y su panda te los quieren robar! Seguro que, con el tamaño que tiene ese amiibo, nuestro héroe acaba saliendo victorioso del encuentro.



Pedro Sánchez

Pokémon de pesca es algo que, desde luego, no se ve todos los días. Estos lo hacen allá por Aldeatejada (Salamanca), y son Charizard y Mewtwo, los favoritos de Pedro.



Sergio Montes

¡Menudo crucero! Sergio ha decido que, para cerrar las vacaciones, sus amiibo se iban a ir de viaje. Lo que pasa es que se han apuntado tantos... que el barco se les ha quedado pequeño. ¡Cuidado con el agua, Inklings!



Pablo Moreno

Los personajes de Nintendo quieren llegar a todo el planeta, así que los amiibo de Pablo se han puesto manos a la obra... empezando por aprenderse los países. Donkey Kong supervisa, y los demás a poner cada pieza. ¡Ánimo!



Llegó Mario... ¡y se montó la fiesta!

■ NINTENDO ■ 1-4 JUGADORES ■ 5 DE OCTUBRE ■ 59,99 €

Lleva casi 20 años entre nosotros pero, lejos de estancarse, la saga Mario Party se prepara para la que será la mayor innovación de su historia. Nos llega una auténtica revolución que estará comandada por las increíbles capacidades de Switch. ¡Preparaos para el juego de mesa del futuro!





Unas partidas muy alocadas, pensadas para disfrutar en compañía de tres amigos, serán el pilar principal de este nuevo Super Mario Party, un título que aprovechará todas las características de Switch en 80 minijuegos diferentes.

Enhorabuena. Acabáis de recibir la invitación oficial para asistir a la fiesta del año: ¡La puesta de largo del nuevo Super Mario Party! El evento tendrá lugar **el próximo 5 de octubre**, y da igual si sois unos veteranos de la saga o si será vuestra primera vez con ella, el próximo sarao de Mario estará montado para que todos disfrutemos como nunca antes en una de sus fiestas. ¡Y eso que ya ha organizado unas cuantas!

Una saga con historia

El primer Mario Party se estrenó en Europa en 1999. Rápidamente, esta nueva vuelta tuerca en el universo de Mario encandiló a los jugadores de N64, que vieron cómo aquellas partidas multijugador sacaban todo el partido a las características de su flamante consola, como los sticks analógicos o los cuatro puertos para los mandos. Desde aquel visionario título, la serie Mario Party ha estado siempre presente. Y lo que es aún mejor, con cada entrega, Mario y sus amigos siempre han conseguido reinventarse para sorprendernos con las posibilidades de máquinas como GameCube, DS o Wii. Ahora, la serie prepara la que apunta a ser la entrega más espectacular de su historia. Algo que solo podía suceder gracias a Switch, una consola cuya varita mágica ya ha engrandecido la leyenda de muchas otras sagas míticas de la compañía.

La fiesta se reinventa

A estas alturas, todos sabemos de sobra que Switch es la consola más versátil que ha lanzado Nintendo... y probablemente de la historia de los videojuegos. La intención de Super Mario Party será aprovechar al máximo estas enormes posibilidades para ofrecer las partidas "fiesteras" más divertidas, variadas y completas a las que nos hayamos enfrentado nunca. ¿Y cómo lo conseguirá? Muy fácil: manteniendo la inconfundible esencia de Mario Party, pero **potenciando cada apartado hasta límites insospechados**. Todo gracias a la enorme precisión que otorgan los Joy-Con (como la vibración HD) o las posibilidades portátiles de Switch. Todos estos elementos, y muchos más, se orquestarán a la perfección para lanzarnos de lleno a unas partidas "de tablero" que alcanzarán su máxima diversión cuando sean 4 los jugadores

LOS OBJETOS, SOBRE LA MESA

Conseguir monedas y estrellas seguirá siendo el objetivo principal. Pero, durante las partidas, cogeremos objetos con todo tipo de efectos. Algunos nos darán ventajas (como monedas a la hora de desplazarnos), otros nos permitirán fastidiar a los rivales, (por ejemplo, robándoles objetos), y los habrá que alterarán el número de la tirada del dado. La gracia estará en elegir el momento adecuado para utilizar cada uno de ellos.











¡MENUDOS PERSONAJES!



MARIO
Ya lleva 15 entregas de Mario Party a sus espaldas, pero siempre está dispuesto a reinventarse.

LUIGI
Otro que nunca ha faltado a la cita "fiestera". Y en esta ocasión no iba a ser menos. .

BOWSER
Será su quinta aparición en la saga, pero está claro que este grandullón no se achanta con nada.

BOO
Ya sabemos que es un poco fantasma, pero Boo asegura que no hay quien le gane en el tablero.

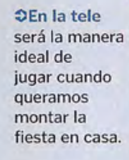
DONKEY KONG
Volvió por la puerta grande en Mario Party 10. ¡Y lo hizo para quedarse en la saga!



ESTELA
Tras su debut en Mario Party 10, Estela parece haberle cogido el gusto a esto de los dados. ¡Y no nos extraña!

UNAS POSIBILIDADES CASI INFINITAS

Nunca antes un "juego de mesa" había ofrecido tantas opciones y variantes posibles. Las partidas podrán disputarse en la televisión o en la pantalla portátil de Switch, pero en cualquier caso permitirán que hasta cuatro jugadores cojan su Joy-Con y participen a la vez. Además, el modo "sala de recreo de Toad" posibilitará que juntemos dos consolas para fusionar sus pantallas, creando de esta manera diferentes experiencias interactivas entre ambas. Las formas en las que podremos disfrutar de Super Mario Party se adecuarán a todos los ambientes y situaciones, lo que hará de él un juego ideal para cualquier momento.



En la tele será la manera ideal de jugar cuando queramos montar la fiesta en casa.





Unir dos Switch en modo portátil para crear una única pantalla será genial.



La libertad en las partidas será total. Incluso podremos crear alianzas entre jugadores para unir fuerzas.



Las casillas del tablero tendrán diferentes efectos, buenos y malos. ¡El azar será muy importante!

que se turnen para lanzar los dados y participar en alocados minijuegos, todos creados exclusivamente para la ocasión.

Diversión sin límites

Una de las claves para comprobar la grandeza de Super Mario Party es echar un ojo a sus números. Para su estreno en Switch, se han diseñado varios tableros diferentes, 80 minijuegos y un amplio número de modalidades, entre las que encontraremos, por primera vez en la saga, **un modo online que nos permitirá competir en cinco minijuegos** de destreza. Por supuesto, el modo Mario Party original también estará presente, pero se beneficiará de un montón de cambios que lo harán aún más divertido. Por ejemplo, esta vez los jugadores tendrán libertad total para recorrer el tablero, ya que se han eliminado los vehículos en los que se desplazaban todos juntos en anteriores entregas. Esto aumentará enormemente las posibilidades estratégicas, ya que cada jugador podrá decidir si emplear su tirada en intentar conseguir monedas o estrellas, forjar una alianza (o fastidiar) a otro participante, etc. Además, y para potenciar aún más esta libertad, **cada personaje tendrá un dado especial propio** al que podremos recurrir cuando decidamos arriesgar. Por ejemplo, el dado especial de Wario solo tendrá caras con el 1 y con el 7, por lo que la jugada puede salirnos muy bien... o ser un auténtico desastre. ¡Pero ahí radicará lo divertido de la cuestión! Y ya que hablamos de diversión, no podemos pasar por alto la que será la verdadera salsa de Super Mario

Peach no se pierde una. Tras demostrar su pericia como tenista en Mario Tennis Aces, ya está lista para la fiesta.

EN EL TABLERO

Habrá varios tableros para elegir. Cada uno de ellos tendrá un aspecto y una configuración diferentes, por lo que dará igual las partidas que echemos. ¡Siempre ofrecerán algo nuevo y distinto!



Estas islas interconectadas prometen dar mucho juego. Recorrerlas todas será una gran aventura.



Cada casilla en la que caigamos tendrá un efecto, recompensa o penalización propia.

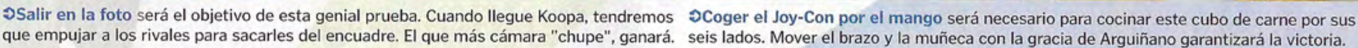


Comprar objetos a cambio de monedas será solo una de las posibilidades que encontraremos.








Salir en la foto será el objetivo de esta genial prueba. Cuando llegue Koopa, tendremos que empujar a los rivales para sacarles del encuadre. El que más cámara "chupe", ganará.

Coger el Joy-Con por el mango será necesario para cocinar este cubo de carne por sus seis lados. Mover el brazo y la muñeca con la gracia de Arguiñano garantizará la victoria.

Party: ¡sus minijuegos! Se sucederán durante las tiradas de dados, pero también se podrán jugar directamente desde el menú.

Lanza, rema, salta, posa...

La magia de los Joy-Con se pondrá al servicio de unos retos que derrocharán imaginación y sentido del humor. En todos ellos tendremos que blandir los pequeños mandos para emular una sartén al fuego, el remo de una barca, una tarta lista para ser lanzada a la cara de un rival... ¡si hasta habrá uno en el que tendremos que adivinar el origen de un fuerte golpe solo con la realista vibración HD! Muchos de estos minijuegos será competitivos, pero también **encontraremos retos cooperativos** en los que habrá que coordinarse con el resto de jugadores, provocando todo tipo de alocadas situaciones. Aunque, para locura, pero de originalidad, la que ofrecerán los juegos de la "sala de recreo de Toad". Este modo nos invitará a **unir las pantallas de dos Switch para crear escenarios interconectados** entre sí. Uno de los minijuegos que más nos ha sorprendido tendrá como protagonistas a unos pequeños tanques. Al pegar las dos consolas crearemos una arena de batalla personalizada, por ejemplo, en forma de L. Cuando la tengamos, tocará combatir contra los rivales pasando de una pantalla a otra e, incluso, escondiéndonos en los bordes negros que rodean al marco de juego. ¡Así podremos atacar por sorpresa! Pero es que hay pocas cosas que no vayan a sorprender de este nuevo Super Mario Party, como el elevado plantel de personajes, la calidad y nitidez que tendrán sus gráficos, o los continuos detalles: se nos propone hacer el salto característico de Mario para "golpear" el dado a la hora de lanzar, y hasta **puntúa el chocar bien "los cinco"** al compañero en el modo por equipos. Por supuesto, habrá mucho más, pero para descubrirlo tendréis que esperar a nuestro análisis del mes que viene, en el que os contaremos todo sobre este esperado regreso. ¿Os lo vais a perder?

Pasarse las pelotas que caen para meterlas en su cesta correspondiente requerirá de coordinación en equipo.



Las carreras no podían faltar. Aquí nos tocará agitar el Joy-Con a toda velocidad para darle caña al triciclo.

LA EDICIÓN LIMITADA LLEGARÁ EL 23 DE NOVIEMBRE, E INCLUIRÁ UNOS JOY-CON VERDE NEÓN Y ROSA NEÓN.

Los dados especiales serán una de las novedades. Cada personaje tendrá uno distinto, y siempre incluirán en sus caras tiradas muy buenas... o realmente malas. Decidir en qué momento arriesgarse a usarlos aportará mucha miga a las partidas.



Este espectacular pack será ideal para tener todo lo necesario para disfrutar de partidas a cuatro jugadores.

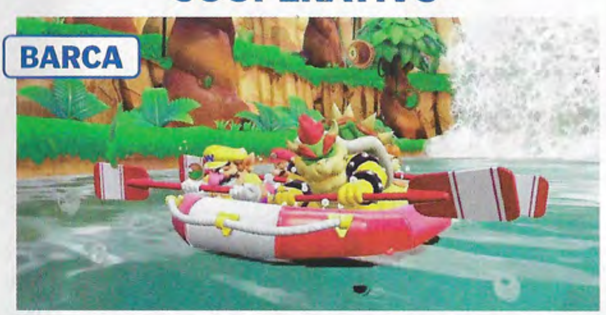


ASÍ SERÁN LOS MINIJUEGOS

El verdadero protagonismo de Super Mario Party recaerá en sus 80 minijuegos, que serán totalmente nuevos en la saga, y que estarán pensados para aprovechar al máximo los Joy-Con. Sus propuestas serán tan diversas como alocadas, por lo que tendremos que estar siempre dispuestos a todo. Ya sea a competir en un todos contra todos o a cooperar con nuestros rivales por el bien común.

COOPERATIVO

BARCA



Guiar una barca por un río cuando son 4 los remeros no será tarea fácil. Tocará hablar continuamente con nuestros amigos para que todos movamos el Joy-Con al mismo tiempo y en idéntica dirección.

BOMBA



Esta carrera de relevos cambiará la pista por un estrecho y sinuoso camino, y el testigo por una bomba a punto de explotar. Entre todos, tendremos que conseguir que llegue intacta al final del recorrido.

CARGA



Si cargar un pesado palé entre cuatro ya es complicado de por sí, imaginad si tenemos que hacerlo mientras esquivamos los mordiscos de varias plantas piraña. ¡Tocará preocuparse del trasero de los amigos!

LABERINTO



Hablar para organizarse será la clave para superar este laberinto. En él, habrá que recoger y trasladar todas las piezas lumínicas al centro. Siempre antes del tiempo y cooperando con los interruptores.

COMPETITIVO

AGUA



Esta fuente de agua circular será el escenario en el que se desarrollarán unos refrescantes combates de sumo alternativo. En lugar de empujar a los rivales, deberemos dispararles con una pistola de agua hasta conseguir sacarles del área de juego. Para recargar nuestra arma acuática habrá que agitar rápidamente el Joy-Con de arriba abajo, lo que nos dejará unos instantes indefensos antes los chorrazos de los rivales.

TARTAS



También habrá minijuegos competitivos por equipos. En éste, dos parejas lucharán en una endulzada batalla a tartazo limpio. La única regla será que no estará permitido traspasar la línea que delimitará cada "campo". A partir de ahí, todo valdrá a la hora de pringar de nata los miembros del equipo rival. Tendremos 30 segundos para recoger tartas ilimitadas de las mesas, y ganarán los que tengan más puntería.

VIBRA



La vibración HD será la gran protagonista de este original minijuego. Al inicio, tres personajes realizarán, por turnos, un movimiento propio que se reflejará en el Joy-Con. Después caerá el telón y, a ciegas, uno de ellos repetirá la secuencia. El objetivo de los jugadores será sentir las vibraciones del Joy-Con para adivinar qué personaje de los anteriores ha sido el encargado de realizar su movimiento cuando estaba oculto.



NINTENDO SWITCH
LA CONSOLA DE SOBREMESA QUE TE ACOMPAÑA A DONDE VAYAS
Nintendo
SUPER MARIO PARTY™
¡80 nuevos mini juegos!
Nuevos tableros
Modos de juego inéditos
No nos mires, únete... ¡a la fiesta!
© 2018 Nintendo.
3
www.pegi.info
YA PUEDES HACER TU RESERVA
Y CONSEGUIR ESTE CUADERNO*
*Promoción limitada a 1.700 cuadernos para AMAZON.
Los cuadernos se entregarán con la compra del juego.
Consulta previamente disponibilidad.
5 OCTUBRE
Disponible en amazon



Mucho más que la suma de todos

Tercera parte

Este mes os traemos, además del clásico repaso a los personajes, un sinfín de novedades sobre todo lo que atañe al juego más esperado.

Parece que no hay límites para todo lo que Super Smash Bros. Ultimate nos va a ofrecer. ¡Nos faltan páginas para actualizar cada mes todo el contenido! Ya sabíamos que íbamos a contar con todos los personajes de siempre, más los Inklings y Ridley. Pues, por si eso fuera poco, traemos nada menos que cinco nuevas incorporaciones este mes. ¡Casi nada! Eso en cuanto a luchadores, porque más especial aún es el conjunto de novedades que afectan a las reglas de combate y los modos de juego. Va a ser el Smash Bros. más completo de la historia, de eso no nos cabe la más mínima duda, pero no se va a "conformar" con quedarse ahí. Una cifra que habla a las claras de lo que tendremos entre manos es la de las melodías: más de 900. Eso implica más de 28 horas de músicas de todas las sagas presentes en el juego. Seguro que estáis pensando que ojalá pudieran oírse en plan reproductor portátil... ¡pues se podrá! Tendrá un completo modo para configurar nuestras listas y, por primera vez en Switch, funcionará también con la pantalla apagada. Y esta no es la única cifra desorbitada, os traemos información a la última sobre escenarios, objetos, Pokémon...
Además, ¡ya se puede reservar en tiendas! Como premio por hacerlo hay cantidad de regalos y, por supuesto, contaremos con edición especial. ¡Cada vez falta menos!



MÁS MODOS QUE NUNCA

Para disfrutar al máximo del juego tendremos una enorme cantidad de modos... y más que están por llegar. De momento, os dejamos este pack que, unidos al clásico "smash", ya conforman un título que nos va a dar meses o hasta años de diversión "nintendera".

Tropa Smash



Los combates por equipos estarán a la orden del día gracias a este modo tan especial. Traerá eliminatorias de 3 o 5... para hasta 10 jugadores.

Arcade



Vuelve el clásico modo arcade para jugar emocionantes partidas en solitario. Según el personaje, tendremos unos rivales u otros.

Entrenamiento



Tendrá un escenario exclusivo y, además, podremos ver el desplazamiento que provoca cada golpe en el contrario en tres niveles.

Smash Total



Elegir con cuidado será fundamental... al ver que los personajes ya usados se irán eliminando. ¡Va a tocar ser especialistas con todos!

Torneos



Decidir al mejor jugador de Smash Bros. de la pandilla será más fácil gracias a torneos de hasta 32 participantes. Cada eliminatoria enfrentará a 4.

¡Y más por descubrir!



Para más adelante quedan algunos modos por descubrir. De momento, os mostramos el menú de inicio casi entero. ¡Mola muchísimo!

NUEVAS REGLAS

La evolución de la saga es constante, y esta vez el salto va a ser más que considerable. Tendremos tantas reglas de juego nuevas, que podremos configurar nuestro estilo favorito de partida y guardarlo para jugar directamente así siempre que queramos. Algunas son tan sencillas como el tiempo de los combates, pero otras afectan a la misma esencia del Smash Bros. clásico. Echémosles un ojo.

Combate por energía



El estilo más clásico del género de la lucha también estará presente en esta edición. El personaje caerá tan pronto su barra llegue a 100%.



Combate por tiempo



La cuenta atrás es el gran clásico de Super Smash Bros. Al finalizar el tiempo, el que más caídas haya provocado, ganará la partida.

Combate por vidas



En lugar del tiempo, podemos luchar con un número de vidas predeterminadas. Así, el ganador será el último que quede con alguna.

Nuevos movimientos



Personajes y escenarios como los de Splatoon traerán nuevas formas de jugar. Además, tendremos nuevos movimientos de ataque y defensa.

Muerte Súbita



Si hay empate, 300% de daño para cada uno y, por si no hubiera tensión suficientes, ¡la cámara irá acercándose poco a poco a la acción"

Smash final de carga



Sin Bola Smash de por medio, también podremos ejecutar el temido Smash Final (versión mini) si activamos la opción de cargarlo.

Reglas propias



Casi todo se podrá configurar esta vez, para hacer el juego más nuestro que nunca. La última configuración quedará como punto de partida.



¡103 ESCENARIOS!

El lugar en el que combatir será crucial para las estrategias. Por eso, ahora se elegirá antes que a los luchadores. La cifra es alucinante, y más aún si la multiplicamos por tres, ya que todos cuentan además con las formas campo de batalla (solo tres plataformas) y alpha (limpia). Todos estarán de inicio, y serán compatibles con el smash para 8.



Durante la batalla, un escenario podrá transformarse en otro ante nuestros ojos. ¡Mola!



La música se agrupará de forma que en todo escenario de saga podrá sonar uno de sus temas.



Ahora se elegirán al principio, y además contaremos con opciones de todo tipo para hacerlo.


Abismo de Brinstar


Altárea 02


Ayuntamiento de Nueva Donk 01


Campo de batalla 02


Castillo de Drácula 01


Columna Lanza


Destino final 01


El gran ataque de las cavernas


Fuente de los sueños


Liga Pokémon de Kalos 02


Llanuras de Gaur 01


Magicant 02

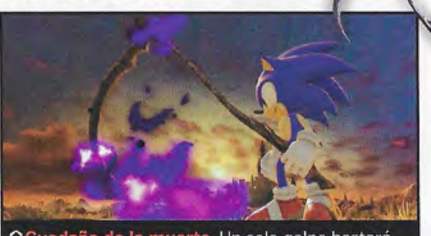
UNA CAJA DE SORPRESAS

Durante la lucha, a no ser que los desactivemos, irán apareciendo muchos objetos. Su uso podrá decidir el resultado, así que mejor tenerlos controlados. Además de un nuevo báculo que dispara (ganando fuerza con la distancia), traemos seis novedades.



Bomber. La levantamos sobre la cabeza con A y, en 1,5 segundos, explotará dañando a los rivales.

Espada asesina. Un arma muy poderosa, sobre todo si empieza a brillar, que aumentará su fuerza.



Guadaña de la muerte. Un solo golpe bastará para acabar con el rival si ya está malherido.



Pistola plátano. Engaña, porque parece una simple cáscara de plátano, ¡pero antes dispara!



Pistola vengativa. La mejor para remontar: cuanto peor estemos más daño hará.



Seta andante maligna. Esta seta venenosa tendrá la capacidad de... ¡invertir los controles!





UN AMIGO ES UN TESORO

Las cápsulas encierran auténticos personajes extra. Sí, ¡más personajes! Pero estos no son controlables, sino que nos apoyan durante unos momentos. En esta edición (además de ser más numerosos), ir a por ellos será muy útil, ya que por vez primera puntuará sacarlos del escenario. Os traemos 12 exclusivos de Switch que nos van a dar muchas alegrías... ¡o disgustos!



Alucard ataca con su espada y puede volar.

El Capitán lleva en su bus al que se cruce.



El Cocinero Kawasaki... ¡cocina al que agarre!



Gray Fox es muy veloz en ataque y movimientos, y además resistente.



Klap Trap tiene una mandíbula capaz de asestar infinidad de bocados.

Knuckles tiene unos puños duros y se entierra.

Krystal ataca con su bastón y tiene un rayo de hielo que congela.



La Luna de Majora's Mask cae sobre el escenario para sembrar el caos.



Nikki dibuja lo que se le ocurre... ¡y todo se hace realidad en el escenario!



Rathalos es también un jefe del arcade. ¡Claro!



Shovel Knight usa su pala para atacar, para lanzar tierra y para enterrar.



Zero tiene una espada tan letal de cerca como de lejos.

UNIVERSO POKÉMON

Si ves una Poké Ball en un Smash... ¡corre a por ella! Tener un Pokémon de aliado, aunque solo sea unos segundos, es una pasada. Por supuesto, los habrá de todo tipo, y más que en ninguna otra edición. Estos son las nueve incorporaciones de este mes.



Abra agarra... y lo suelta fuera.



Ditto nos copia antes de atacar.



Exeggutor sirve de apoyo.



Lunala lanza un potente rayo.



Marshadow noquea y... ¡ataca!



Mimikyu te absorbe y golpea.



Pyukumuku suelta un puñetazo.



Solgaleo embiste en carrera.

Vulpix quema o congela.

¡RESÉRVALO YA!

Muchos premios aguardan a los madrugadores. Dependiendo de la tienda, podemos conseguir, un pin, un llavero y/o una espectacular caja metálica. Además, tendremos muchas opciones de compra, nuevos mandos de GameCube, y hasta un Mando Pro Edición Super Smash Bros. Ultimate. Todo a partir del 7 de diciembre.







Lucha en las estrellas

STAR FOX™

La mítica saga de naves, que nació en Super Nintendo, se planta en Ultimate con tres representantes de lujo.



#07 FOX

El líder del equipo Star Fox no podía faltar. ¡Nunca lo ha hecho! Todos lo conoceréis, por tanto, de sobra: un disparo veloz, una patada rápida que no envidia ni Chun-Li, gran agilidad, buenos impulsos... Es verdad que le falta fuerza para ser de los mejores, pero desde luego Fox es siempre una apuesta segura.


Su patada será súper rápida. ¡Qué forma de pegar!


Irá de un lado a otro en un instante con este ataque.

#20 FALCO

Sacar partido a este personaje no será sencillo. Tendrá unos buenos saltos, y su famosa patada le permitirá devolver los proyectiles de los rivales... pero es lento con el arma y en el suelo. En general suele sentirse como un Fox más limitado. Sus mejores bazas serán su fuerte impulso llameante y sus combos.

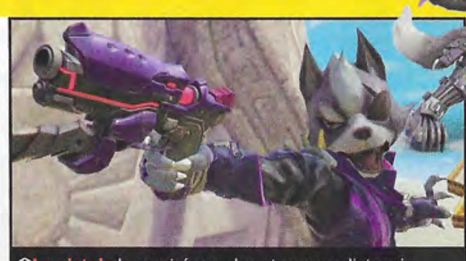

Será lento con el arma, pero bueno con los golpes.


El impulso de fuego hará que sea difícil lanzarle fuera.



#44 WOLF

Tras su ausencia en la edición anterior, y ser desbloqueable en Brawl, Wolf volverá a la pelea con una estética en la línea de Star Fox Zero. El líder del escuadrón de mercenarios tendrá en sus garras su mejor arma, y las usará a toda velocidad. Su Smash Final será un ataque despiadado al escuadrón de Fox.


La pistola le servirá para los ataques a distancia.


Cuidado con sus garras, serán rápidas y muy fuertes.



#05 YOSHI

YOSHI™

Nuestro simpático y sonriente amigo Yoshi está preparado para la acción. Su estilo de lucha siempre ha reflejado muy bien sus habilidades en los juegos, y en esta edición irá en la misma línea. Podrá tragarse a los rivales (incluso a grandes como Donkey Kong) y atraparlos en un huevo, también flotar en aire, o crear huevos para lanzarlos con fuerza. Ah, ¡y sabrá pegar duro!


Los huevos serán útiles para atacar desde lejos.


Si te coge... ¡acabarás unos segundos en un huevo!



#11 CAPTAIN FALCON

Como formó parte del pack original de N64, será uno de los personajes que podremos controlar de inicio en Ultimate. Su velocidad y potencia serán lo más, con unos golpes realmente brutales... pero lo malo es que, en la preparación y al ejecutarlos, quedará muy vulnerable. Sacarle partido no es fácil.


El fuego cargará sus poderosos golpes.



Sus impulsos serán letales, pero costará acertar.

#30 WARIO

Aún estamos enganchados a la absurda genialidad de su último juego de 3DS, y ya vemos venir lo que nos vamos a reír controlándolo de nuevo en el próximo Smash Bros. Sólo él puede atacar con su aliento o tirándose pedos... pero no le faltarán golpes fortísimos y grandes saltos.

WarioWare

La moto será un ataque, y no el Smash Final.


Será fuerte, y sus golpes y giros van a ser temibles.



#31 SNAKE

El rey del sigilo llegará directamente desde Brawl cargado de trucos. Su estilo único incluirá esconderse en una caja, arrastrarse por el suelo, poner bombas con temporizador, disparar con armas y una gran agilidad. Su Smash Final será un gran bombardeo.


El cuerpo a cuerpo no se le dará nada mal a Snake.


Las armas de fuego no tendrán secretos para él.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

#64 INKLING

Con un reflejo en su ojo supimos que venía Smash Bros. a Switch, y ya tenemos claro que será uno de los mejores personajes. Si llena a los rivales de tinta les hará más daño y, como en su saga, vendrá con gran cantidad de armas diferentes.

Splatoon


¡Lo pintaremos todo! Mientras tengamos tinta, claro.


Muchos Inklings se esconderán bajo este personaje.





#59 DUCK HUNT

Estos dos personajes pertenecen al clásico juego de disparos de NES, hecho para el periférico Zapper. Es curioso que luchen juntos, ya que el pato era a quien disparábamos, y el perro era quien recogía la caza... ¡pero los tiempos han cambiado! Pronto formarán un dueto especializado en ataques a distancia, ya que tirarán precisamente latas y platos... ¡mejor disparar a esas cosas!



La variedad de colores afectará a los dos luchadores.



El pato podrá alzar al perro o lanzarse al ataque.

Guerra entre dioses

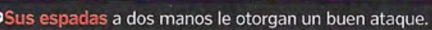
KID ICARUS™

Aunque apenas cuenta con tres juegos, es una saga muy querida por los fans de Nintendo. Normal, ¡lleva más de 30 años con nosotros!



#28 PIT

El gran héroe de Kid Icarus es siempre un personaje muy completo. Junto a Mario, es el más apropiado para empezar a jugar, con la ventaja de que Pit, además de ser muy equilibrado... ¡puede volar! Es muy difícil lanzarlo fuera ya que, además, su defensa anula los ataques a distancia y ser recupera de los golpes como ningún otro.

Sus espadas a dos manos le otorgan un buen ataque.



El carro de luz será un Smash Final espectacular.

#28ε PIT SOMBRÍO



La defensa será uno de sus puntos fuertes.



Ataques variados lo harán muy recomendable.

Al igual que Pit, al ser su Eco, Pit Sombrío es igualmente recomendable para empezar en Smash Bros. Tiene arco para atacar a distancia, doble espada para golpear con fuerza y rapidez, alas para volar, unos escudos mágicos que son la envidia del plantel... Se distingue de su alter ego por el color de ropa y pelo y, además, por algunas armas.

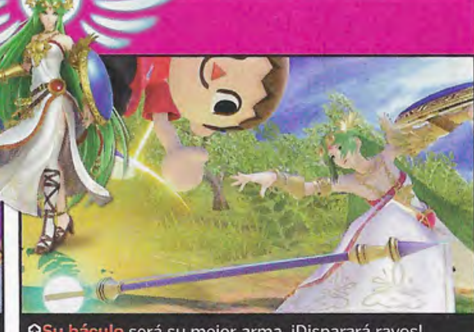


#54 PALUTENA

La diosa de la luz y benefactora de la raza humana es todo paz en sus juegos... pero una seria luchadora cuando se planta en los Smash Bros. Acostumbra a usar unas enormes alas para atacar, pero no las necesita para volar, ya que directamente se teletransporta. No será de las más duras, pero tendrá varios poderes mágicos, y un poderoso báculo.



El escudo hará rebotar los ataques, como el de Pit.



Su báculo será su mejor arma. ¡Disparará rayos!

¡Nuevas incorporaciones!

¡Es un no parar! Apenas nos estábamos haciendo una idea de la magnitud de la plantilla cuando nuevos personajes entran en escena.



#25ε CHROM

FIRE EMBLEM

La gran saga estratégica de Nintendo suma su séptimo personaje, pasando a ser la más numerosa, tras Super Mario y Pokémon. En este caso, nos llega el protagonista de Fire Emblem: Awakening, que entra como luchador Eco de Roy. Su Smash Final será un sablazo devastador.



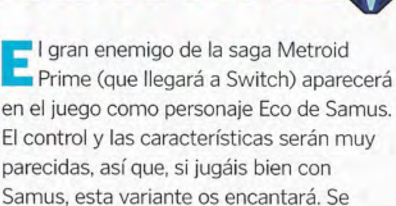
La espada de Chrom será letal contra el suelo.



Será más rápido que espadachines como Ike.

METROID

#04ε SAMUS OSCURA



El gran enemigo de la saga Metroid Prime (que llegará a Switch) aparecerá en el juego como personaje Eco de Samus. El control y las características serán muy parecidas, así que, si jugáis bien con Samus, esta variante os encantará. Se desplazará flotando y será... tenebrosa.



Los ataques lucirán de forma muy diferente.



Las habilidades serán las mismas de Samus.

KING K. ROOL

DONKEY KONG

El malísimo de la saga Donkey Kong Country acaba de plantarse en el juego. Será fortísimo, variado y resistente y, con su Smash Final... ¡destruirá la isla de Donkey!



Su panza le servirá para contraatacar.



El trabuco le permitirá atacar a mucha distancia.

Castlevania

#66 SIMON Y #66ε RICHTER BELMONT

Menudo anuncio espectacular... ¡los Belmont se unen al plantel! O más bien deberíamos decir Castlevania, ya que llegarán muy bien acompañados. El Castillo de Drácula será su escenario y, claro, Drácula estará dentro. Además le acompañarán varios jefazos clásicos de la saga, como la Muerte, la Momia o Medusa. ¡Hasta Kid Drácula estará por ahí! ¿Y las melodías? ¡34 temas de la saga estarán presentes en el juego! Ambos luchadores serán muy similares, ya que uno es Eco del otro, pero tendrán varias particularidades.



El agua bendita arderá desde donde caiga.



Agitando el látigo también haremos daño.



La cruz y el hacha serán ataques especiales.

El Vampire Killer tendrá un largo alcance.

LLEGA LA HORA DE COMPETIR CON LOS GRANDES

■ 25/28 DE SEPTIEMBRE ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1-4 JUGADORES ■ 74,99 €/54,99€

Tras una primera edición prometedora, pero con algunas grandes bajas, FIFA 19 se calza los Joy-Con para luchar por todo en la nueva temporada. Vestíos de corto, elegid a vuestro equipo favorito y preparaos para la gloria. Este año, el mejor fútbol se juega en cualquier parte.



Septiembre tiene un aroma especial. Es ese mes de transición entre el verano y el otoño, el del fin de las vacaciones y la vuelta a clase, el de las mil y una colecciones en los quioscos y la vuelta de las competiciones deportivas por equipos. Entre ellas, por supuesto, en nuestro país y en casi todo el mundo, destaca el fútbol... y en los videojuegos pasa exactamente lo mismo. En Switch está siendo fácil habituarnos a lo bueno, y tras una sola edición en Wii U, ya también nos acostumbramos a que, **cada septiembre, un nuevo FIFA esté esperándonos con jugosas novedades**. El año pasado tuvimos un buen juego, pero tras nuestros primeros partidos a la edición que llega ahora, os podemos asegurar que, en comparación, aquello solo fue la pretemporada. ¿Preparados para la alta competición?







El nuevo sistema "finalización exacta" dará aún más variedad a las opciones de disparo. Pulsando una segunda vez el botón podremos conseguir un tiro impresionante... o pifiarla si no clavamos el momento. Un riesgo emocionante.

¡Ponme el partido!

Lo primero que destacará claramente será el apartado visual. El año pasado ya se optó por crear un motor gráfico propio para Switch, y como resultado tuvimos una fluidez estupenda, ideal para disfrutar con total precisión del deporte rey. Desde ahí, esta vez se ha ido mucho más lejos, y disfrutaremos de unos campos cargados de detalles, con **una hierba que incluso se irá gastando** a medida que pasen los minutos. ¡Realmente veremos la diferencia entre la primera y la segunda parte! Además, la ambientación dará un salto exponencial, gracias a un nuevo estilo de retransmisión que copiará toda la infografía, cortinillas, transiciones, etc. de varios países. De este modo, los partidos de La Liga lucirán tal y como estamos acostumbrados a verlos en las retransmisiones... y con el habitual sonido de los comentaristas Paco González, Manolo Lama y Antonio Ruiz. Eso, si no elegimos otro de entre los 12 packs disponibles. Los comentaristas latinos son lo más. ¡Probadlos!

A pie de campo

Pero el salto gráfico más impresionante estará donde debe: en los jugadores. Para empezar, todos se ven mucho mejor, y se mueven de forma más natural con **infinidad de nuevas animaciones**. Los súper cracks, además, tendrán muchísimos gestos de la vida real, y no solo a la hora de celebrar los goles, sino también en su actitud en el campo. Será particularmente notable cuando juguemos contra la consola y veamos cómo Cristiano se hace autopases, regatea rápido y chuta en cuanto puede. También veremos a Messi con la pelota pegada al pie, y regateando en espacios muy cortos. Se ha trabajado al máximo en las mecánicas individuales de cada jugador para que, más que nunca, se sienta que

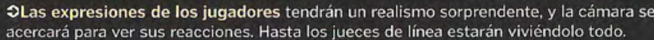
BALÓN DE ORO EN LICENCIAS

Sea cual sea tu equipo preferido estará en FIFA 19. Contará con campeonatos oficiales de 29 países, muchos de ellos con varias divisiones y su copa. Por ejemplo, en España tendremos LaLiga Santander, LaLiga 1 | 2 | 3 y la Copa, de forma que contaremos con 42 equipos españoles llenos de jugadores reales. No estarán todos los campos, pero sí habrá más que en ninguna otra edición, y todos recreados con una fidelidad impresionante, que también tendrá su reflejo en los cánticos de la afición. ¡Si hasta se verán los edificios de alrededor! Pero es posible que tu jugador favorito se haya ido a ligas más exóticas, así que en esta edición debutará la creciente Súper Liga China. Tampoco faltarán las selecciones, incluido el campeonato mundial femenino.



El Sánchez Pizjuán, estadio del Sevilla FC, será una de las grandes incorporaciones.





Las expresiones de los jugadores tendrán un realismo sorprendente, y la cámara se acercará para ver sus reacciones. Hasta los jueces de línea estarán viviéndolo todo.



La forma de golpear el balón de cada súper estrella será calcada a la tengan en la realidad. A partir de ahí, decidir cómo y por dónde chutamos será cosa nuestra.

actúan como los reales. Y esto mismo se ha llevado a cabo a nivel de equipo, de forma que **cada estilo de cada entrenador se dejará ver sobre el terreno de juego**, adaptándose además en tiempo real a lo que esté ocurriendo sobre el terreno de juego. El Barcelona ahora jugará exprimiendo la posesión y a base de pases cortos, y será común ver al Madrid sacar partido de la velocidad de Bale. Todo, como siempre, con actualizaciones constantes de la forma física a través de internet.

Toma el control

Todas estas novedades afectarán de forma decisiva a nuestras posibilidades en el juego, ya que las físicas han mejorado junto a las animaciones, algo particularmente notable a la hora de defender. En ataque, directamente contamos con un nuevo sistema de disparo: la finalización exacta. Ahora, además de las clásicas combinaciones (mucho más precisas para la ocasión), podremos presionar por segunda vez el disparo para, si lo hacemos en el momento adecuado, chutar de forma casi imparable. Eso sí, si nos falla el "timing", el balón podrá irse al tercer anfiteatro. También los penaltis van a requerir más de nosotros, gracias a un sistema más completo (y con mucho más sentido) que nos pondrá a temblar en las tandas finales. Bueno, realmente lo que temblarán serán los Joy-Con, con una reforzada vibración HD, ideal para meternos aún con más fuerza en los partidos. Una de esas cosas que solo se podrán disfrutar en Switch, pero no la única. Por supuesto, FIFA 19 para Switch será la única edición del juego que podremos llevar con nosotros a cualquier parte, y eso es algo que además se exprimirá al máximo en los modos de juego. Preparados, que la competición va a crecer en todos los niveles.

¿Qué te juegas?

Todos los que los disfrutaron la temporada pasada estarán familiarizados con la temporada local y los controles simplificados para jugar con un solo Joy-Con. Por supuesto, son aspectos que volverán a estar presentes, de forma que, ya sea en un avión o en mitad de un parque, podremos sacar una o varias Switch y montar un campeonato con los amigos. Las nove-

MÁS QUE UN MODO DE JUEGO

Más allá de disputar las competiciones oficiales de cada país, de vivir la emoción de la Champions, de labrarnos un prestigio como entrenadores... y hasta de demostrar a los amigo quién es el rey del FIFA, hay un modo que nos engancha como ningún otro. Hablamos, por supuesto, del famoso FUT, el FIFA Ultimate Team. Si el año pasado disfrutamos por vez primera del genial sistema de sobres, retos y gestión de plantillas, esta edición nos va a sorprender con una evolución fantástica en todos los aspectos, empezando por el online, muy fortalecido gracias a las nuevas opciones con amigos. Por supuesto, esta edición contará con mucho contenido de la Champions League, y además harán su entrada muchos nuevos iconos clásicos, como son las estrellas del Real Madrid Raúl, Hierro y Butragueño. ¡Qué ganas de tenerlos en nuestro equipo!

Neymar Jr. será la imagen del modo FUT, y además acompañará a Cristiano Ronaldo en la portada de la edición Champions League.



EL NUEVO MODO KICK OFF, EXCLUSIVO DE SWITCH, NOS OFRECERÁ INFINIDAD DE OPCIONES PARA CONFIGURAR LAS SESIONES DE PARTIDOS

dades se centran en **el nuevo modo Kick Off, exclusivo de Switch**, desde el cual todo será posible. Para empezar, claro, nos haremos un perfil, que será el que nos identifique en todos los modos de partido. A partir de aquí, y antes de empezar a competir, tendremos un enorme abanico de reglas a elegir. Estas irán desde algo tan básico como el número de partidos (al mejor de tres, ida y vuelta...), hasta modalidades como el rey de la pista (el que pierda cambia forzosamente de equipo), o que por cada gol marcado pierdas a un jugador al azar. ¡Y todo eso se podrá mezclar!
Y además **todo quedará registrado**, absolutamente todo: goles, faltas, rachas, posesión, penaltis... Se acabaron las discusiones sobre quién es mejor en FIFA, porque Switch lo tendrá bien cuantificado en las estadísticas de juego. Y todo será tanto en juego local como, este año sí, online.

El pique salta a la red

A las copas y temporadas con rivales aleatorios, este año se unen las salas. No tendremos más que crear una, invitar a nuestro amigo, ¡y a competir se ha dicho! Las opciones de juego y estadísticas serán tan completas como en local, de modo que no faltarán alicientes para que demostremos a nuestros mejores amigos/rivales quien manda en FIFA. Algo que haremos eligiendo a nuestro equipo favorito... o al que estamos gestionando a través del impresionante FIFA Ultimate Team. El modo estrella también recibirá el importante añadido de poder ser disfrutado con amigos, y además tendrá una interfaz y unas "retransmisiones televisivas" renovadas. Una puesta a punto que afectará a varios modos, y en la que también veremos las nuevas licencias.

Elige equipo... y campeonato

Desde las entregas de Super Nintendo, FIFA ha sido un juego imbatible en cuanto a licencias y, aunque parezca imposible, cada año va a más. De hecho, esta edición crecerá particularmente donde más nos gusta, ¡en nuestra liga! No solo será una de las tres con licencia para usar sus retransmisiones, sino que se estrenarán nuevos estadios y veremos más jugadores que nunca calcados a los reales. Por algo tenemos la mejor liga del mundo, con los campeones de los tres títulos europeos del año: **la Champions League, la Europa League y la Supercopa de Europa**... todos disponibles en FIFA 19. El trío de competiciones UEFA llegará calcado, con todo el grafismo, patrocinadores, música...

EUROPA NOS ESPERA

El fútbol también se juega en los despachos, y los grandes fichajes pueden marcar la diferencia durante la temporada. En este caso, FIFA se ha hecho con una licencia que se le había escapado durante una década: la de la Champions League. La competición más importante y emocionante a nivel de clubes llegará a FIFA 19 con todo el paquete. Desde el túnel de vestuarios hasta la recogida del título, pasando por las transiciones y marcadores de la retransmisión, todo olerá a Liga de Campeones. Y si la ganamos... ¡pues a disputar la Supercopa! Esta licencia no es solo de la principal competición, sino del trío de trofeos de la UEFA. Además, los tres estarán integrados en todos los modos del juego, incluyendo el FIFA Ultimate Team.











Más allá de los partidos en sí, FIFA 19 será un espectáculo futbolístico total. En todo momento sentiremos estar dentro del mundo del fútbol, sobre todo en el modo carrera.



Los iconos clásicos nos traen figuras del fútbol en diferentes edades. "El Buitre" fue mucho mejor en su plenitud que cuando debutó, claro está. Será genial verle en acción.

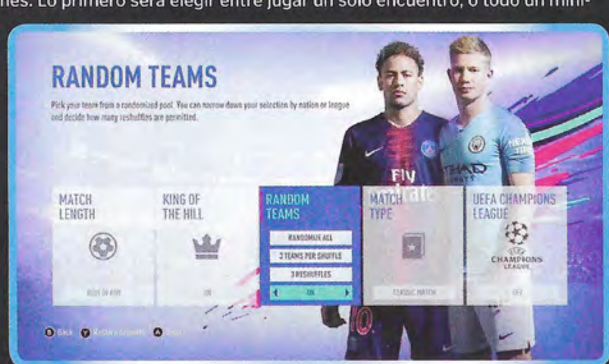


El entrenamiento, accesible desde el menú, estará presente antes de cada encuentro. ¡Será muy útil!

Las nuevas estadísticas recogerán todos los datos de los encuentros entre diferentes perfiles, locales y online.

NUESTRAS REGLAS

Ahora que el vídeo-arbitraje al fin ha llegado al fútbol... en FIFA podremos directamente jugar sin árbitro. Será una de las numerosas opciones que tendremos para configurar a placer nuestros partidos o, más bien, nuestras sesiones. Lo primero será elegir entre jugar un solo encuentro, o todo un mini-campeonato. Este podrá ser al mejor de 3 o 5, o una clásica eliminatoria a doble partido. Luego estará la opción "rey de la pista", donde el que pierda estará obligado a cambiar de equipo. También habrá opciones para competir con un pack de clubes, y hasta un modo "supervivencia" en el que se nos eliminará un jugador por cada gol que marquemos. ¡Las remontadas serán constantes!



Será ver salir a los jugadores al campo, y los acordes del himno de "la Champions" nos pondrán los vellos de punta. Algo que podremos hacer en partidos amistos, en la competición en sí, como parte de nuestra carrera de entrenadores o jugadores, y hasta en el FIFA Ultimate Team, que tendrá jugadores y sobres específicos. No en vano es la competición más importante del mundo a nivel de clubes. ¡A por ella!

Expectación por las nubes

A lo largo de su historia, varias veces hemos visto ediciones de FIFA muy similares de un año a otro. El máximo exponente fueron las de Wii (donde nunca brilló demasiado) de 2014 y 2015, que directamente se llamaron Legacy Edition. Este FIFA 19 va a ser todo lo contrario. En estos primeros partidos hemos podido comprobar el excelente trabajo que, con mucho más tiempo que para la primera edición, ha llevado a cabo el equipo EA Sports. Nuevos y variados modos, nuevas licencias, mejores gráficos, el esperado online con amigos... **Nunca habíamos visto un salto tan tremendo**. Aún tendremos que exprimirlo a fondo (con la versión definitiva) para comprobar hasta qué punto estaremos ante un auténtico punto y aparte del panorama futbolístico en Nintendo, pero no nos cabe duda de que nos llega un FIFA con mayúsculas, aquel que, gracias a Switch, ofrecerá la experiencia más completa y emocionante para disfrutar del rey de los deportes.



LaLiga será muy protagonista de FIFA 19. Estadios, cánticos y hasta la "señal de TV" nos harán sentir en casa.

LA CHAMPIONS EMPIEZA ANTES

Oficialmente, el juego saldrá a la venta el próximo 28 de septiembre, pero podremos empezar a disfrutarlo tres días antes si pedimos la "Champions Edition". Además de la antelación, pagar esos 20 € extra nos dará 20 sobres Oro Jumbo Premium, la cesión de Neymar y CR, elección de un jugador Oro y equipaciones especiales.



ENTREVISTA

Hablamos con Andrei Lâzârescu

"Este juego está, en todo, un escalón por encima del anterior"



Andrei Lâzârescu

El Supervising Producer de la edición de Switch de FIFA 19 empezó en Electronic Arts testando juegos como trabajo de verano. Ahora lidera el grupo de trabajo de FIFA de Rumanía.

RON: Muy buenas, y enhorabuena por el trabajo para trasladar la experiencia de FIFA a Switch. ¿Cuál ha sido vuestro principal objetivo en esta edición?

Andrei: Cogimos la base del año pasado, que fue el debut en la consola (y la vuelta a Nintendo tras varios años) y la usamos como plataforma, como base desde la que crecer. Este juego está en cada aspecto, en cada modo, en jugabilidad... en todo, un escalón por encima del anterior. Tiene más contenido, es más profundo, es más fluido y mucho más auténtico. Estamos realmente orgullosos del juego.

RON: Además de la portabilidad, ¿qué características únicas tiene en Switch? ¿Debería ser la versión a comprar?

Andrei: ¡Por supuesto! Debería ser la que más vendiese. Es mucho mejor que el 18, así que... Además de la portabilidad, por supuesto cuenta con multijugador local para hasta cuatro consolas, y este año estrenamos el modo Kick Off, que está lleno de opciones para exprimir la rivalidad.

RON: Muchos grandes multiplaforma se están portando a Switch reduciendo algunos elementos gráficos. ¿Cómo es el proceso en FIFA, donde el motor gráfico es diferente al del resto?

Andrei: Todo el juego es diferente al resto, no solo el motor gráfico. Switch es una consola muy particular, y nuestra decisión el pasado año fue la de crear un motor gráfico único. Pensamos que fue una decisión acertada, porque creamos un juego capaz de funcionar a múltiples resoluciones (pantalla y TV) siempre a 60 fotogramas por segundo. Así hemos logrado una experiencia futbolística increíble, apta para todo el mundo. Este año, hablando ya de los gráficos, inmediatamente verás que es más definido que 18, más brillante, con mejores efectos de luz... y además hemos añadido degradación del terreno de juego.

RON: Además de lo visual, ¿encontraremos mejoras que afecten claramente a la jugabilidad? ¿Cuáles serán?

Andrei: Sí, hemos añadido personalidad de equipos y de jugadores. Antes, todos los partidos daban sensaciones muy parecidas, pero ahora cada encuentro será único, ya que los equipos se irán comportando según sus estrategias en el mundo real. Si juegas contra el City sentirás la presión, y jugar contra el Barça será sufrir el "tiqui-taca". Esto hará que el juego se sienta fresco por mucho más tiempo. Algo parecido pasa con los jugadores, cada uno actuando según acostumbran a hacerlo. Al mismo tiempo, la IA (Inteligencia Artificial) irá evolucionando sus técnicas según se desarrolle el encuentro y se comporte el rival. Por otra parte está el sistema de chute, que está rehecho por completo. Ahora la gente tendrá más opciones, podrán ser más precisos, y también actuar de forma más natural en su decisión de cuándo y cómo tirar a puerta. Y también me gustaría presentaros la mecánica llamada "finalización exacta", en la que pulsas dos veces el chute y, si lo haces en el momento oportuno, las posibilidades de marcar aumentan. Es arriesgado, porque si fallas en el ritmo se irá muy desviado, pero dominarlo puede ser la clave para ser un campeón.

RON: Tras el Mundial, ahora Champions League, Europa League... El número de competiciones no para de aumentar. En total, ¿de cuántas hablamos ya? ¿Qué novedades tendremos en cuanto a modos de juego?

Andrei: Realmente no tengo ni idea en cuanto a dar una cifra exacta. Puedo decir que hay muchísimas. Especialmente ahora con la Champions League, la Supercopa de Europa y la Europa League. En cuanto a modos, el más demandado en todas parte era añadir la posibilidad de jugar online con amigos y ha sido añadido incluso al Ultimate Team. Y además, tendremos el nuevo Kick Off, que guardará todos los registros con tus amigos, creando una rivalidad real. No podrás decirle a tu amigo "soy mejor que tú en FIFA", ahora tendrás los datos para demostrarlo. Además, se trata de un modo que se podrá personalizar al máximo. Podrás jugar al mejor de tres o de cinco, o en casa y fuera, o al "rey de la pista", o un partido sin reglas, o en modo supervivencia, que es el preferido entre los miembros del equipo.

RON: El FUT de Switch estuvo algo limitado en FIFA 18. ¿Contaremos con compatibilidad para la app móvil este año?

Andrei: Eso fue una decisión consciente, ya que Switch no es como las demás plataformas, es una consola con capacidad portátil. La app se diseñó para permitir que se manejase el equipo de FUT cuando no estuvieras con la consola, ¡pero nunca se está lejos de Switch! ¡Siempre la llevamos con nosotros! Podemos exprimir eso y directamente jugar a FIFA Ultimate Team en cualquier parte.

RON: Al principio, la recepción de FIFA 18 causó dudas, incluso sobre el lanzamiento de FIFA 19. Sin embrago, a menudo ha sido el juego más vendido en la eShop, y aquí tenemos FIFA 19... ¿Podemos estar seguros de que habrá continuidad?

Andrei: (Risas) Estamos aquí para hablar de FIFA 19... igual que el año pasado lo hicimos de FIFA 18. Pero siempre somos parte del mundo Nintendo y siempre apoyamos a nuestros jugadores. Ya veremos lo que nos trae el futuro durante el camino.



¡Territorio Nindie!

Más de 30 nuevos juegos independientes preparan su llegada a Switch

Switch es la consola de moda, también, para los desarrollos independientes. Cada vez son más los estudios que apuestan por la máquina híbrida de Nintendo para lanzar sus juegos. Y nosotros, por supuesto, estamos encantados con ello.

¡Todo un aluvión indie!

A día de hoy, en la eShop de Switch ya podéis encontrar cientos de "Nindies" de todos los géneros imaginables. Desde títulos deportivos como NBA Playgrounds, a intensos arcades de velocidad como Fast RMX, sin olvidar grandes propuestas de acción y plataformas como Celeste, SteamWorld Dig 2 o Dead Cells. Estos auténticos juegazos son solo una pequeña muestra, ya que la cantidad, variedad y, sobre todo, calidad, parecen no tener límites cuando buceamos en la tienda virtual de Nintendo. Pero lo mejor de todo es que esta tendencia no solo va a mantenerse durante los próximos meses, sino que va a cobrar más fuerza, con decenas de alucinantes títulos independientes que ya calientan motores, preparados para dar su salto definitivo a Switch. Sabemos que seguirles la pista a todos no es fácil, pero para eso estamos nosotros...

Bienvenidos, "Nindienderos"

En este reportaje vamos a hacer un repaso de la mayoría de los "Nindies" que están por llegar. Como estáis a punto de comprobar, va a ser muy difícil que no encontréis varios juegos que queráis tener sí o sí en la memoria de vuestra consola. Pero eso es genial, ¿no os parece? Poneos cómodos, sacad papel y boli para apuntar vuestros favoritos y disfrutad de este viaje independiente.



Into the Breach

■ Subset ■ Estrategia ■ Disponible

La mejor **estrategia en tiempo real** se despliega en este juego futurista, en el que debemos proteger a la humanidad de una invasión de monstruos. Las batallas, que cuentan con un elevado ritmo, se desarrollan a través de un sistema de turnos en unos escenarios divididos en casillas. Sus posibilidades son enormes, por lo que **es el clásico juego que te atrapa sin remedio**. ¡Y lo mejor es que ya está disponible!



The Messenger

■ Devolver ■ Acción ■ Disponible

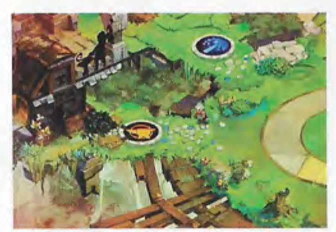
Esta aventura de acción en 2D **se inspira en los grandes clásicos del género, como los Ninja Gaiden** de SNES. Aquí también manejamos a un ninja, pero su habilidad a la hora de despachar demonios no tiene comparación. Saltos para sortear trampas, intensos combates y hasta cambios de dimensión se funden en título que combina a la perfección un estilo basado en la acción con zonas más centradas en la exploración, **al más puro estilo "metroidvania"**. El resultado: Una diversión afilada como una katana.



Hyper Light Drifter
Special Edition

■ Abylight ■ Acción ■ Disponible

Con un precioso apartado artístico como inmejorable carta de presentación, **combates, exploración y puzles nos esperan en unas laberínticas mazmorras** en las que resulta imposible no perderse. Pero hacerlo es un verdadero placer gracias a la infinidad de retos que encontramos, y que ponen a prueba nuestra habilidad constantemente. Todo ello, acompañado de una gran cantidad de contenido exclusivo para Switch.



Bastion

■ Supergiant ■ Rol ■ Disponible

Explorar decenas de variados entornos mientras luchamos con un imponente arsenal, mejoramos nuestro personaje y descubrimos todo tipo de secretos es la genial propuesta de Bastion. Sus gráficos, dibujados a mano, son una pasada. Y la forma en que cuenta su historia, que es relatada por un narrador mientras jugamos, le convierten en un título único en su especie.



Wasteland 2:
Director's Cut

■ inXile ■ Rol ■ Disponible

Todo vale en el mundo postapocalíptico de Wasteland. Desde una vista aérea, **manejamos a un escuadrón totalmente personalizable** y con una amplia capacidad de destrucción. La libertad es una de las claves y, a menudo, **podemos superar el mismo reto de distintas maneras**, lo que hace que el desarrollo varíe de forma importante según nuestras acciones. Y tomaréis muchas, ya que la historia supera las 50 horas.



Light Fingers

■ Estrategia ■ Numizmatic ■ 20 de septiembre

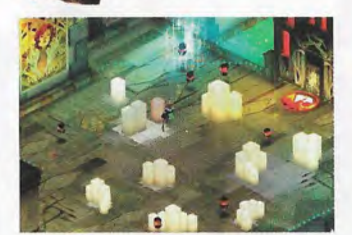
Hasta cuatro jugadores pueden participar en este original "juego de mesa". **Está ambientado en un universo de magia y fantasía, y sus partidas son pura estrategia**. Cada movimiento se realiza por turnos a través de elementos como dados o cartas con diferentes efectos. Jugar bien nuestras bazas y demostrar que tenemos buenos reflejos en algunas de las pruebas, que se desarrollan en **mazmorras llenas de trampas**, son las claves para conseguir la victoria.



Bullet Age

■ Acción/plataformas ■ Liv Games ■ 2 de noviembre

El mundo de New Heaven ha sido arrasado por una bomba que ha convertido a su población en mutantes. ¡Tocará darles caña! Lo haremos desde una perspectiva lateral y **manejando a un héroe muy hábil con todo tipo de armas**, entre las que encontraremos ametralladoras, granadas o una katana. La acción será desbordante, con unas fases en las que no habrá un momento para el respiro, y en las que **podremos jugar en solitario o en compañía de un amigo**.



Transistor

■ Supergiant ■ rol ■ Noviembre

Red, una cantante que ha perdido la voz, y Transistor, una espada parlanchina, unirán sus fuerzas para derrotar a los robots en un universo futurista. El diseño de los escenarios nos sorprenderá por su ambientación y gran detalle, mientras que los combates lo harán por su **mezcla de acción y estrategia**. La exploración, que viviremos desde una vista isométrica, también tendrá mucho peso, ya que durante la aventura **ganaremos experiencia y conseguiremos nuevas habilidades** para este peculiar dúo.



Zarvot

■ snowhydra ■ Acción ■ Octubre

Atención a este juego, porque promete ofrecer diversión "al cubo". Y es que, precisamente, serán hasta cuatro de estas figuras geométricas las encargadas de superar una **sucesión de niveles repletos de enemigos, trampas y rompecabezas**. Los cubos se moverán a una velocidad vertiginosa y, además, tendrán a su disposición todo tipo de habilidades y armas. Con su ayuda, deberemos superar el modo historia o competir con tres amigos.



TowerFall

■ Acción ■ Matt Makes Games ■ 27 de sept.

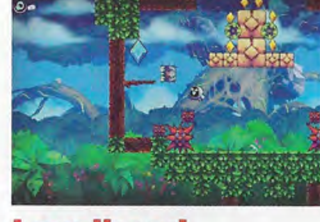
¡TowerFall se viene a Switch! Y lo hará con una **edición definitiva con todos los contenidos de Ascension y Dark World, y varias novedades exclusivas**, como personajes de Celeste y un modo para 6 jugadores. Todo un festín de material para disfrutar de sus divertidísimas batallas, en las que **distintos arqueros compiten entre sí en unos escenarios pixelados**, de tamaño reducido, y con todo tipo de elementos y objetos especiales que potencian la acción.



Undertale

■ 8-4, Ltd. ■ Rol ■ 18 de septiembre

Es uno de los juegos de rol independientes más aclamados de los últimos años. Y ahora llega a Switch manteniendo su característico **aspecto retro, su irreverente sentido del humor y su genial sistema de juego**, inspirado en RPG clásicos. Por si esto fuera poco, ahora podemos vivir sus alocados diálogos y combates en cualquier parte, gracias a las posibilidades portátiles de Switch. Si os gusta el rol y las situaciones cómicas, no os lo podéis perder.



Levelhead

■ Butterscotch Shenanigans ■ Plataformas ■ Noviembre

La creatividad será nuestra mejor arma en Levelhead, un **colorido plataformas en 2D que pondrá a nuestra disposición un completo editor de niveles**. No solo podremos crear fases personalizadas, sino que también será posible compartirlas con otros jugadores por internet. En todas ellas participarán hasta cuatro jugadores a la vez, por lo que las risas estarán garantizadas. Y, si nos apetece crear, siempre podremos disfrutar de su intenso modo historia.



Dragon: Marked for Death

■ Inty Creates Co. ■ rol/acción ■ 13 de diciembre

Rol de acción con un fuerte componente multijugador será el plato fuerte de este universo de fantasía. En él, hasta cuatro jugadores a la vez encarnarán a los Dragonkin, unos imponentes guerreros que han adquirido grandes poderes tras su pacto con los dragones. **Cada héroe tendrá unas características únicas**, lo que hará que el estilo de juego cambie dependiendo de nuestra elección.



Desert Child

■ Akupara Games ■ rol/velocidad ■ Diciembre

Una historia de corte adulto, que transcurre en un futurista Planeta Tierra, servirá como hilo conductor a este original juego, que **mezclará de forma inteligente el rol con la velocidad**. Por un lado, tendremos que ganar carreras de motos futuristas para mejorar sus componentes y obtener fans. Por el otro, viviremos la vida cotidiana del protagonista, quien tendrá que realizar tareas como trabajar, preparar la cena o pagar el alquiler. Todo con un fin: ganar un pasaje a Marte.



Samurai Gunn 2

■ Double Fine ■ Acción ■ 2019

La secuela del genial Samurai Gunn promete llevar su fórmula a un nuevo nivel. De nuevo, asumiremos el papel de un rapidísimo guerrero que será capaz de saltar, impulsarse en las paredes, blandir su katana a la velocidad del rayo o disparar su arma de fuego, que solo contará con tres balas. Dominar bien estas habilidades será fundamental para superar sus **niveles de estilo retro, que estarán infectados de enemigos y trampas**. Y lo mejor es que podremos hacerlo en solitario o en compañía de hasta 3 amigos.



The World Next Door

■ Rose City ■ Aventura ■ 2019

Esta aventura narrativa nos relatará la historia de Jun, una adolescente atrapada en una mágica realidad paralela. Con una propuesta realmente variada, que **fusionará profundos diálogos, exploración de escenarios y combates muy estratégicos**, su pinta es realmente atractiva.



King of the Hat

■ Hyroglyphik Games ■ lucha ■ 2019

¿Os imagináis que vuestra alma estuviera atrapada en un sombrero? ¿Y que, además, este complemento fuese vuestra única arma en intensos combates? Pues esta es la idea que nos propondrá King of the Hat, **un frenético arcade en el que hasta cuatro jugadores lucharán... hasta que su sombrero aguante**. Habrá más de 15 personajes diferentes, y todos tendrán que moverse a toda velocidad en unas pequeñas arenas mientras salta, esquivan y lanzan su gorro.



Untitled Goose Game

■ House House ■ Aventura ■ 2019

Esta original aventura nos propondrá hacer el ganso... literalmente. A lo largo de un precioso mundo abierto, manejaremos a una de estas aves mientras interactuamos con todos los objetos que nos rodean. Así, tendremos que **agudizar nuestro ingenio para solucionar los puzles** que encontremos, y que crearán toda clase situaciones repletas de humor.



Bad North

■ Raw Fury ■ Estrategia ■ Disponible

¡Llega otra invasión vikinga por mar! Bueno, no es para tanto, que para defender nuestro mundo insular contamos con un ejército dispuesto a cumplir órdenes. Todas las islas se generan de forma aleatoria, por lo que el escenario cambia en cada partida. Lo que siempre se mantiene es un **estilo de juego muy estratégico**, que nos invita a rotar los escenarios mientras situamos a nuestras tropas en los lugares idóneos para evitar que los vikingos se salgan con la suya.





Treasure Stack

■ PIXELAKES ■ PUZLE ■ DICIEMBRE

Los clásicos puzles de bloques de colores, como los de Tetris, se combinarán con las plataformas para crear una experiencia totalmente innovadora. Nuestro personaje, que será personalizable, saltará y usará su gancho para recoger objetos y colocar cofres hasta formar líneas, con lo que obtendremos puntos y fastidiaremos a los rivales. **Su modo multijugador online, compatible con otras plataformas, será un verdadero tesoro.**



This War of Mine

■ 11 bit studios ■ Aventura ■ Noviembre

Estrategia, sigilo y supervivencia van de la mano en una aventura única. En noviembre llegará a Switch manteniendo su dura historia, situada en una cruenta guerra que no esconde un ápice de su dureza. En mitad del conflicto, **asumiremos el control de un grupo de civiles indefensos que luchan por su vida.**



Prison Architect: Nintendo Switch Edition

■ Double Eleven ■ Estrategia ■ Disponible

Construir y gestionar una prisión de máxima seguridad es una tarea tan complicada como divertida. Y si no nos creéis sólo tenéis que echar el guante a este "Nindie", que nos da todas las herramientas necesarias para convertirnos en los mejores carceleros. Si os mola más estar al otro lado de la ley, pronto llegará el DLC The Great Scape, en el que nos tocará escapar de la cárcel.



The Gardens Between

■ The Voxel Agents ■ Puzle ■ 20 de septiembre

En el onírico universo de Arina y Frendt, dos amigos inseparables, nada es lo que parece. De hecho, ni siquiera les manejamos a ellos, ya que avanzan automáticamente. En su lugar, **debemos despejarles el camino pausando la acción para rebobinar el tiempo**, causando así diferentes reacciones. La idea es genial, y encima está acompañada de un precioso trabajo artístico.

Windjammers

■ Dotemu ■ Deportivo ■ Disponible

La mítica recreativa de NEO GEO, que triunfó en los salones arcade a mediados de los 90, tiene su mejor versión en Switch. **Sus partidos siguen siendo tan divertidos y vertiginosos como el primer día.** En ellos, los jugadores tienen que defender su portería y tratar de meter gol lanzando un disco volador que puede rebotar en las paredes de la pista. **Diversión en estado puro, perfecta para el modo portátil**, y que es ideal para partidas rápidas en cualquier momento.

Moonlighter

■ 11 bit Studios ■ Rol ■ 28 de septiembre

Will, un tendero de lo más emprendedor, está decidido a tener la mejor tienda de su reino. Para lograrlo, **por las noches le tocará recorrer mazmorras** para derrotar a monstruos y hacerse con un suculento botín. **Mientras que, de día, deberá surtir las estanterías de su negocio** con los objetos obtenidos, decidir su precio, y vender todo lo posible para ampliar la tienda y mejorar su equipo. Lo que no sabemos es cuando dormirá teniendo una vida tan ajetreada...



Children of Morta

■ 11 bit studios ■ Acción ■ 2019

El pacífico monte Morta será invadido por hordas de despiadados monstruos el próximo año. Será entonces cuando los Bergson, una familia de guerreros, saltarán al campo de batalla para restablecer la paz. Lo harán desde una vista aérea y en unas partidas en las que **los combates tendrán el máximo protagonismo**. El acoso de las criaturas será constante, por lo que **solo pararemos de repartir espadazos y de lanzar conjuros en mazmorras aleatorias para gestionar nuestras habilidades.**



Everspace: Stellar Edition

■ ROCKFISH ■ Acción ■ Diciembre

Surcar el espacio exterior a bordo de tres naves totalmente personalizables será una experiencia única gracias a las virtudes de este juego: **desbordantes combates aéreos, elementos de simulación, como controlar la gestión el combustible y un apartado gráfico capaz de quitar el hipo** serán solo algunas de ellas. Y todo con una exigente dificultad y una atractiva historia, en la que deberemos tomar distintas decisiones.

Slay the Spire

■ Humble Bundle ■ Rol ■ 2019

Seguro que todos habéis jugado alguna vez a títulos como Magic o Hearthstone. Pues este juego ofrecerá una propuesta similar, pero introduciendo algunos cambios importantes. Sus partidas **nos enfrentarán a todo tipo de malvadas criaturas**, entre los que destacarán poderosos enemigos finales. Para derrotarles tendremos que **lanzar cartas con diferentes efectos** de nuestro mazo, que podremos personalizar, desbloqueando nuevas cartas, y también potenciarlo con valiosas reliquias.



Terraria

■ 505 Games ■ Aventura ■ 2019

Muchos le conocen como "un Minecraft en 2D". Y la verdad es que es una buena forma de describir a Terraria, **un exitoso juego indie que nos invita a construir nuestros propios mundos recolectando todo tipo de materiales**, explorando en busca de tesoros y sobreviviendo a los ataques de los enemigos. El próximo año **se estrenará en Switch con todo el contenido que ha ido recibiendo durante varios años**, un control totalmente adaptado y, seguro, que muchas sorpresas más que estamos deseando descubrir.

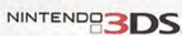


Monster Boy and the Cursed Kingdom

■ FDG Ent. ■ Acción ■ 6 de noviembre

Basado en Wonder Boy in Monster World, **los saltos y la acción con sabor a clásico serán los pilares de un proyecto cuidado al máximo.** Los gráficos tendrán un precioso estilo de dibujos animados, la música correrá a cargo de famosos compositores nipones y las mecánicas, simples y directas, aprovecharán las virtudes de Switch, como la vibración HD o los 60 fps en portátil.





YO-KAI WATCH BLASTERS

¡Es el momento de limpiar Floridablanca!







Género **Acción**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1-4**
Precio **39,99 €**
Idioma **Castellano**
Tamaño **1,67 GB**



Argumento
Jibanyan y sus amigos Yo-kai acuden al Centro Blasters para unirse a este cuerpo de élite. Son espíritus guardianes muy poderosos, capaces de alejar a los malvados del mundo de los humanos.

Han pasado tres años desde su lanzamiento en Japón y, por fin, llega a nuestro territorio el nuevo YO-KAI WATCH. Sin embargo, no es un juego de la saga como los que hemos disfrutado hasta ahora, ya que **cambia el combate por turnos por la acción más frenética**. En BLASTERS, los humanos pasan a un segundo plano, para ceder todo el protagonismo a los adorables Yo-kai que hemos ido conociendo.

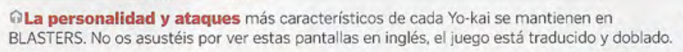
¡Equipo Blasters!

Desde el lanzamiento de la primera entrega de la saga, Level-5 dejó claras las bases. Se trata de una serie de juegos de rol, con combates por turnos, protagonizados por espíritus que vamos añadiendo a nuestra colección, algo parecido a Pokémon. Hay tres elementos que caracterizan la saga por encima de los propios combates por turnos. Hablamos del concepto de amistad para añadir criaturas a nuestro grupo, la simpatía de los propios Yo-kai y la cultura de los espíritus japoneses, que impregna cada píxel del juego. Todo eso se mantiene en BLASTERS aunque, como decimos, estamos ante un género completamente diferente. Quienes hayáis jugado a YO-KAI WATCH 2 conoceréis el modo Blasters. Pues bien, estamos ante una expansión de dicho modo secundario, que ha ganado entidad como para protagonizar un juego totalmente independiente. El peso vuelve a recaer en Jibanyan, este simpático espíritu-gato lidera un **equipo de cuatro Yo-kai que quieren ser Blasters, pero que no son lo suficientemente valientes** como para recorrer las calles de Floridablanca acabando con los Yo-kai malignos. Un buen día se topan con Capi-Cachas, otro Yo-kai que dirige una especie de empresa encargada de dar servicio a



KOMAJIRO
Es el hermano menor de Komasán y le encanta la vida en la ciudad. Nos lo dan si importamos datos de guardado de Mentespectros.





La personalidad y ataques más característicos de cada Yo-kai se mantienen en BLASTERS. No os asustéis por ver estas pantallas en inglés, el juego está traducido y doblado.



De cara al final del juego, donde los combates son bastante duros contra los Yo-kai más poderosos, es recomendable echarle un vistazo a las características de cada criatura.

SI TENEMOS UNA PARTIDA DE YO-KAI WATCH 2, EL JUEGO LA RECONOCE Y NOS OTORGA UN YO-KAI ESPECIAL

la ciudad... sospechosamente parecida a los míticos Cazafantasmas, con su coche especial incluido. El objetivo es derrotar a los espíritus malignos y librar a los humanos de sus pesadillas y "mala suerte"... y si, de paso, Jibanyan y los suyos se convierten en héroes, ¡mejor que mejor!

Patitas furiosas

El Cuartel Blasters es el centro de la experiencia. En él podemos cambiar los miembros del equipo Yo-kai (cuatro en todo momento), algo que aporta estrategia y profundidad a un sistema de combate que es algo simplón (apenas tres botones y el ataque Animáximun, muy poderoso), pero que resulta de lo más divertido y, sobre todo, indicado para partidas cortas. En el Cuartel podemos hacer evolucionar a nuestros Yo-kai subiéndolos de nivel, pero también podemos equipar objetos que compremos (o que consigamos en las misiones) para potenciar algunos atributos. Es la base de la experiencia, ya que pasaremos mucho tiempo desbloqueando zonas, **hablando con personajes y gestionando el equipo.** La buena noticia es que no se hace nada pesado navegar por el edificio. Son varias plantas, pero podemos teletransportarnos a cada una de ellas con un simple toque en la pantalla táctil. Una vez tenemos el equipo, llega la hora de cumplir misiones y, como hemos dicho, atrás quedaron los turnos. Las misiones consisten en ir a Floridablanca, patear las calles y acabar con Yo-kai malignos. En ellas controlamos a un solo Yo-kai, pero vemos en todo momento a los tres espíritus acompañantes. Y sí, **podemos cambiar el control cuando queramos para manejar a otra criatura de nuestro grupo**, y todo en tiempo real. Esto es importante, ya que hay que "jugar" con los roles de cada personaje. Los atacantes pegan muy rápido, los tanques pueden aguantar muchos golpes, los sanadores restauran los puntos de vitalidad de los demás, y los Yo-kai comando son los que se encargan

¡Con mil ojos!

Aunque las mecánicas de juego se pillan a la primera, es necesario que prestemos atención a la barra de salud de nuestros Yo-kai, así como a su función dentro del equipo. Cambiar el control entre ellos es crucial durante los combates.



LOS ATAQUES son bastante simples. Tenemos el ataque básico, una especie de esquive y un ataque especial cargado que podemos usar de forma continua.

LOS ORBES ONI nos sirven para, en el Cuartel Blasters, conseguir mejoras para nuestros Yo-kai. Cuantos más consigamos por misión, mejor.

KOMASÁN
Está basado en el espíritu japonés Komainu y nos lo dan si tenemos datos de guardado de Carnánimas.





Claves de BLASTERS

Aunque todo orbita alrededor de las mecánicas de rol y acción, vale la pena destacar los cuatro puntos clave de un juego que ha conseguido ampliar la fórmula para pasar de ser un simple modo de juego, a algo completamente independiente y complementario a la propia saga. Despedíos de las maratonianas sesiones de juego, BLASTERS es ideal para las partidas cortas.



Modo historia. Algo simple, pero resulta un buen hilo conductor entre los combates..



Cuartel. Conocer nuestro grupo y comprar objetos es fundamental para ganar..



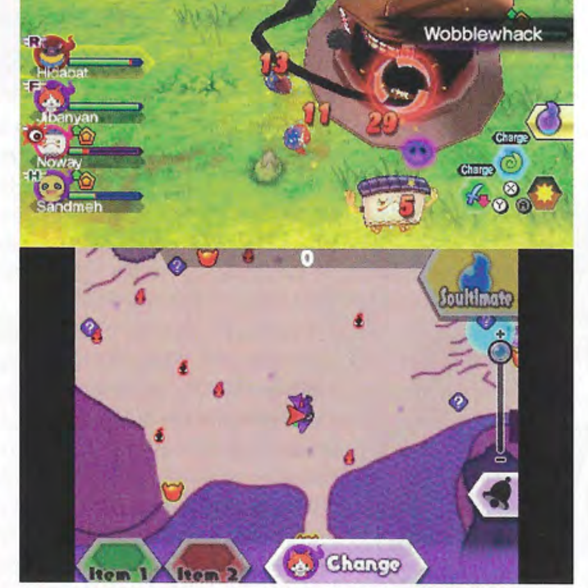
Patrullas. Sin límites: a recorrer las calles consiguiendo Orbes para subir de nivel.



Multijugador. Online o local (cada uno con su tarjeta) para hasta cuatro jugadores.



El Cuartel Blasters es el centro de la experiencia, ya que es donde subiremos los atributos de los Yo-Kai al gastar los Orbes Oni, donde compraremos y equiparemos objetos y donde conoceremos al equipo que tiene que asesorarnos antes, y durante, las misiones.



Contra los Yo-Kai más fuertes, debemos utilizar todas las mecánicas si queremos ganar: diferentes golpes, Animáximun y cambios de personajes.

un poco de todo. Cómo no, podemos añadir más amigos a nuestro equipo. Hay veces en las que, al derrotar a un Yo-Kai, aparece un aura lila a su alrededor, eso nos indica que podemos hacernos su amigo (la manera de "capturar" en YO-KAI WATCH). Tras un simple juego "musical", que consiste en acertar a una serie de corazones en el momento justo, el Yo-Kai se une a nuestro grupo. ¡Y hay más de 400 diferentes! Lo mejor es ir con un equipo lo más organizado posible ya que, aunque la mayoría de misiones, unas 50 principales (secundarias aparte), son facilonas, **hay Yo-Kai de mucho nivel, como Gargantúo, que consiguen ponernos las cosas difíciles**. Eso sí, la recompensa en Orbes Oni para subir de nivel hace que valga la pena. ¡Ojo! En las misiones más complicadas no podemos dormirnos, ya que hay un tiempo límite para realizar la tarea. Por eso, puede que donde más brille el juego sea en los modos Patrulla, donde no

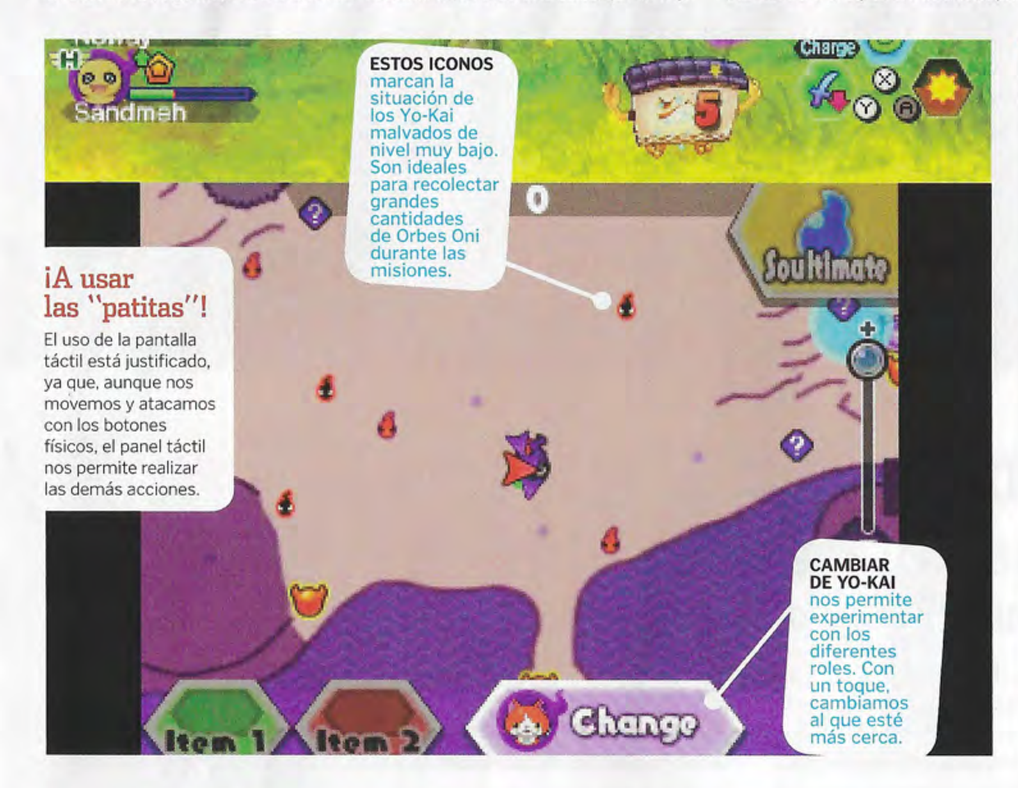




En la tienda podemos comprar y vender objetos que mejoran las capacidades de nuestros Yo-Kai, algo muy necesario de cara a los enfrentamientos más duros, que los hay.



La interfaz táctil es de gran ayuda y resulta familiar para los habituales de la saga. Los controles con el Stylus son intuitivos, precisos y terminamos usándolos sin pensar mucho.



ESTOS ICONOS marcan la situación de los Yo-Kai malvados de nivel muy bajo. Son ideales para recolectar grandes cantidades de Orbes Oni durante las misiones.

CAMBIAR DE YO-KAI nos permite experimentar con los diferentes roles. Con un toque, cambiamos al que esté más cerca.

¡A usar las "patitas"!

El uso de la pantalla táctil está justificado, ya que, aunque nos movemos y atacamos con los botones físicos, el panel táctil nos permite realizar las demás acciones.

¿Gatos o perros?

Nos encontrarnos con dos ediciones diferentes, cada una con sus Yo-Kai más "protagonistas". Eso sí, elijáis la que elijáis, no os perderéis nada, ya que los cambios son pequeños. Hay diferencias en el desarrollo de ciertas misiones y en el momento en el que combatimos contra algunos enemigos, pero la esencia es el mismo juego.



Al intercambiar datos con un amigo, conseguimos todo el contenido.

MÁS DE 400 CRIATURAS QUE PODEMOS "CAPTURAR" PARA SACAR TODO EL JUGO A LA VERTIENTE MÁS TÁCTICA.

tenemos límite de tiempo y podemos dedicarnos a pasear por la ciudad descubriendo todos los rincones y pateando los traseros de los Yo-Kai malignos. Por supuesto, también destaca el modo multijugador para hasta cuatro jugadores, que consiste, básicamente, en lo mismo, pero con tres compañeros humanos controlando cada uno a un Yo-Kai, ya sea en local o en online.

Energías renovadas

BLASTERS es bastante continuista en las mecánicas respecto al modo de juego de YO-KAI WATCH 2, y eso es algo que también se ve en los gráficos. Todo está realizado con encanto y el diseño es de lo más... "mono", pero se nota que estamos ante un juego lanzado en 2015 en Japón. En lo sonoro, eso sí, no hay nada que objetar. Tenemos la magnífica traducción y doblaje al castellano de siempre y se agradece que cada Yo-Kai tenga sus muletillas (como Jibanyan y sus "miau", o los que cecean). En definitiva, no innova demasiado, pero sí **es un gran aperitivo antes de los nuevos RPG de la saga** y, además, consigue que las horas jugando... se pasen volando.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Las cinemáticas son muy vistosas, pero la cámara es algo lejana.

Diversión ★★★☆☆
De lo más entretenido con amigos, pero también en solitario.

Sonido ★★★☆☆
Completamente en castellano y la música es muy simpática.

Duración ★★★☆☆
Más de 400 YO-KAI, un montón de misiones y modo multijugador.

Mantiene la adorable personalidad de cada Yo-kai y resulta de lo más entretenido.

Si buscáis la continuación de la saga de ROL, no la encontraréis aquí...

Nuestra opinión

Giro radical a una fórmula que funciona

Aunque muchos esperamos la tercera entrega, y el nuevo juego para Switch, se agradece que lancen títulos como Blasters. Es entretenido, divertido y mantiene el encanto de la saga.

Te gustará...

Más que... Ataque a los Titanes 2
Menos que... YO-KAI WATCH 2



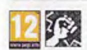
Total

80

EL DATO
14 armas, más de 400 misiones para un jugador, otras tantas en multi, 6 estilos de combate... No os aburriréis.

Monster Hunter
Generations: Ultimate
¿Profesión? Cazador de monstruos





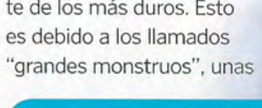
Género **Acción**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1-4**
Precio **59,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **12,2 GB**

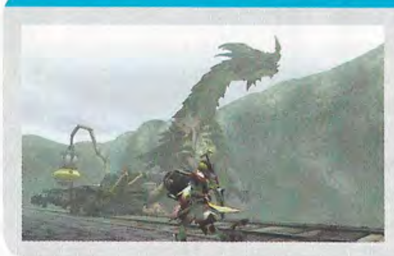


Argumento
Somos un cazador que llega a la región de Bherna para ayudar a la Wycademia en una importante misión: estudiar a los monstruos que pueblan el mundo. De paso, a medida que luchemos y exploremos, nos convertiremos en el cazador definitivo.

La saga Monster Hunter es una de las más importantes y especiales de Capcom. Hemos disfrutado de diferentes entregas en Wii y Wii U, pero 3DS demostró que la fórmula se adapta como un guante a las portátiles. Por eso estamos ante el lanzamiento definitivo, tanto por contenido como por la posibilidad de jugar donde queramos en HD gracias a las características únicas de Nintendo Switch.

A lo grande
Los veteranos de la saga ya sabrán lo que van a encontrar. Para los no iniciados, recordamos que se trata de un juego de acción y aventura en tercera persona, el que nuestra principal misión es cazar monstruos. No es algo que hagamos por diversión, ya que en esta ocasión tenemos que servir a la Wycademia, una organización que se encarga de estudiar a los monstruos y las plantas de diferentes entornos. La fórmula es la que llevamos viendo en los 14 años que tiene la saga: llegamos a un territorio con un objetivo claro, buscamos pistas y exploramos el entorno para localizar ese objetivo, y lo recolectamos, en el caso de que sean plantas, o acabamos con él si se trata de un monstruo. Esto, que parece sencillo, no lo es en absoluto cuando llevamos unas horas de juego. Y es que, **lo que al principio es un paseo gracias a los enemigos de bajo nivel, se convierte en un auténtico reto** al alcance únicamente de los más duros. Esto es debido a los llamados "grandes monstruos", unas





Duelo a la altura
Los mejores cazadores necesitan enemigos a su nivel, y los nuevos de Ultimate nos pondrán en apuros. Los combates contra los enemigos más difíciles son experiencias satisfactorias y épicas, duelos de tú a tú sin piedad alguna.





Cada monstruo tiene diferentes partes. Si los matamos sin más, conseguimos el objetivo, pero si rompemos su cola antes, por ejemplo, conseguimos valiosas recompensas.



Cuando cargamos los ataques especiales de cada arma podemos realizar acciones poderosas que tienen un efecto devastador en el área. ¿Cómo se recarga? Pues a golpes.



Con mil ojos en el combate

Seremos más eficaces a medida que mejoremos como jugadores. Hay que estar atentos al estado de las armas, las rutinas de ataque, los objetos...



El mapa está dividido en secciones y hay tiempos de carga entre ellas. Habría estado bien un mapa unificado, pero las cargas son breves.



Parar en mitad de un combate para afilar la hoja no es la mejor idea, pero a veces no nos queda otra cuando la lucha se alarga.

CASI 130 MONSTRUOS Y SEIS ESTILOS DE COMBATE CONFORMAN LA ENTREGA MÁS COMPLETA, Y BESTIAL, DE LA SAGA.

fieras que, os lo podemos asegurar, hacen honor a su nombre. Hay 93, y 8 son completamente nuevas, pero también hay otras criaturas que nos atacarán por el camino. **En total, son unos 130 monstruos de todos los tamaños**, lo que conforma el mayor bestiario de la saga. Para acabar con ellos tenemos seis estilos de lucha. Gremio, Ariete, Sombra y Aéreo vienen de la entrega de 3DS, mientras que Alquimista y Valeroso son las novedades de esta edición. Cada estilo permite afrontar los combates de forma diferente (más directo, sirviendo de apoyo a otros jugadores, etc), y es el medio que tenemos para hacer "nuestra" la experiencia. Y es que esta saga no tiene subidas de nivel. Nuestro cazador será mejor según nuestra propia mejora como jugadores y la pericia que adquiramos con las diferentes armas, muy distintas entre sí. Aparte de eso, a comprar pócimas y mejorar el equipo.

Maestros cazadores

Que su argumento no os lleve a engaño, estamos ante un juego tremendamente complicado. A la fiereza de las bestias se le suman algunas mecánicas muy interesantes, como el hecho de

Nuevos "amigos"

La base de monstruos de Generations Ultimate se ha expandido con algunas de las criaturas más temibles y poderosas de la saga. Valstrax o Diablo Mutado son dos de los ocho monstruos creados para la ocasión. Su diseño es espectacular y nos harán sudar en las misiones más difíciles para conseguir el rango de "G" de cazador.







De relax con los Felyne

Vuelve el modo Gatadores, una gran opción para iniciarse en el combate y, sobre todo, para relajarse tras una serie de peleas intensas contra grandes criaturas. Podemos entrar en cualquier momento para combatir utilizando a los Felyne, esos adorables gatitos que son más rápidos, encuentran mejor los recursos, pueden caer más veces por misión y no se cansan.



Gracias a sus cualidades, los Felyne son ideales para los jugadores novatos.



¡También en multijugador! Con los Felyne, el multi no será tan despiadado.



El diseño de escenarios y monstruos consigue dejarnos con la boca abierta. Se nota que viene de 3DS, pero el trabajo que Capcom hizo en la portátil fue encomiable, y ahora luce especialmente bien en alta definición. Los nuevos monstruos son una delicia.

¡VAYA EQUIPO!

A medida que consigamos recursos, y nos hagamos con piezas de animales, podremos mejorar las armas y armaduras.



perder filo de la hoja cuando damos golpes (teniendo que afilarla con piedras específicas), estrategias de rastreo para seguir a las bestias cuando huyen, el tener intentos limitados por misión, o un tiempo que se fija antes de cada tarea. Lo bueno es que **la curva de dificultad está muy bien medida,** y las primeras 10 horas estaremos aprendiendo todo lo que nos valdrá... para las 50 horas que aún resten del modo principal. De hecho, tendréis que esperar hasta el final de la aventura para descubrir a las criaturas más temibles. Hablamos de 8 nuevas bestias, y todas tienen un diseño tan espectacular como su propio poder. Son capaces de ponernos las cosas muy difíciles, ya que se trata de monstruos de rango G





Hay cofres en el punto inicial de la misión que nos permiten interactuar con el inventario para conseguir espacio extra y poder recolectar, u objetos más indicados para esa misión.



Hablar con el personal de la Wycademia es esencial, no solo para conseguir nuevas misiones, sino para obtener pistas que nos hagan sacar todo el jugo al sistema de combate.



EL EQUIPO es vital para conseguir la victoria, y podremos crear nuevas piezas en la forja a medida que consigamos materiales... y dinero, claro.

EL OBJETIVO principal siempre está claro, pero también hay una serie de tareas secundarias que nos dan recompensas mayores.

Toda la saga en una tarjeta

Generations Ultimate es una celebración de la saga. Tiene zonas de los juegos más importantes y una cantidad de contenido que resulta realmente increíble. ¡Y sin DLC!

¿Valeroso o alquimista?

Los estilos de Generations dieron mucha profundidad al sistema de combate, y los dos añadidos exclusivos de Ultimate resultan muy frescos. Controlar cada uno de los seis a la perfección nos permite, no solo ser más efectivos en la batalla, sino también disfrutar más con todas las mecánicas del juego... que son muchas.



LA CANTIDAD DE CONTENIDO, MÁS EL MULTIJUGADOR, NOS TENDRÁN ENTRETENIDOS DURANTE MESES

que encontraremos en Wynave Vigía, la nueva zona de Generations Ultimate. Al final, son **varios cientos de misiones para un jugador y otras tantas en multijugador,** lo que añaden un buen puñado de horas a la experiencia y, por qué no decirlo, más tensión. Los combates de más alto rango en compañía requieren que todos los miembros del equipo colaboremos para salir victoriosos, por lo que la comunicación es vital. Eso sí, lo tenemos fácil ya que, además del multijugador online para cuatro jugadores, tenemos multi local para cazar monstruos con hasta otros tres amigos al lado, cada uno con su Switch, claro está. ¡A por ellos!

Como un guante

Visualmente, no destaca demasiado, ya que se nota que su origen es 3DS. Se ha portado en alta definición y con gran rendimiento y fluidez... pero poco más. Eso sí, **el diseño de criaturas es magnífico** y la BSO sigue fascinándonos. Al final, lo importante es que tenemos contenido para rato, sobre todo "tras los créditos", con fantásticas nuevas criaturas. La saga entra con buen pie en Switch... y lo que queda.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Hay elementos que chirrían un poco, pero el arte es precioso.

Diversión ★★★★
Fácil de entender, pero difícil de dominar, un equilibrio perfecto.

Sonido ★★★
Buenos sonidos de monstruos y una banda sonora épica.

Duración ★★★★
Las horas que estaremos pegados a él se contarán por... ¡cientos!

Por fin, un MH en HD. Nuevos monstruos y cientos de horas de diversión.

Los tiempos de carga. Sentir que hay pocas novedades en el núcleo del juego.

Nuestra opinión

El Monster Hunter más completo

Por número de monstruos y misiones, es la entrega total. No hay muchas novedades, pero el poder jugar donde queramos en HD lo convierte en el mejor Monster Hunter hasta la fecha.

Te gustará...

Más que... Monster Hunter Generations (3DS)

Menos que... The Legend of Zelda Breath of the Wild

Total

89

EL DATO
Este año se celebran dos aniversarios: los 20 años de NBA2K y los 30 de Visual Concepts.

NBA 2K19

La mejor liga de basket en tus manos





Género **Deportivo**
Compañía **2K Sports**
Jugadores **1-4**
Precio **69,95 €**
Idioma **Español/Inglés**
Tamaño **34,6 GB**



Argumento

A través de una sucesión de partidos, secuencias y flashbacks, viviremos la odisea de un jugador para salir de la Liga China y alcanzar la NBA. Una auténtica aventura cuyo prólogo ya exige un buen número de horas.

La franquicia NBA 2K regresa a Switch, tras su debut del pasado año, y lo hace acompañado por toneladas de modos de juego. **Las posibilidades de diversión son abrumadoras**, tanto si nos decantamos por jugar directamente con amigos en modo local (hasta cuatro jugadores), como si nos conectarnos a la red para probar nuestra valía frente a usuarios de todo el planeta, o nos centrarnos en la gestión de un club. **NBA 2K19 es una auténtica bestia** que, eso sí, se cobra un peaje importante en cuanto a memoria: en formato digital **ocupa más de 34 Gigas**, por lo que, antes de saltar a la cancha, más nos valdrá contar con una buena tarjeta de memoria. Al empezar a jugar es bastante fácil sentirse sobrepasado por tantas opciones, así que, si somos novatos en la franquicia NBA 2K (que cumple este año su 20 aniversario), lo más recomendable es entrar en el modo 2KU, donde aprenderemos los fundamentos del juego. Ya "metidos en harina", podremos montar pachangas junto a las estrellas actuales y pasadas en el Modo Blacktop, jugar directamente



Editor de caras

A la hora de crear nuestro personaje para Mi Carrera contaremos con un completo editor. Aunque también es posible escanear nuestra cara y pasarla al juego a través de la app MyNBA2K19. ¿Te animas a jugar en la NBA?





Repeticiones. En cualquier momento podremos pausar el juego y disfrutar de la última jugada, pudiendo mover la cámara con total libertad para buscar el mejor ángulo.



No seas egoísta. Es comprensible querer convertirse en la estrella del partido, pero el juego también valorará nuestra capacidad defensiva y acierto en los pases.

Vigila esos marcajes

Esto no es NBA Jam. Ir por libre equivale a una derrota muy dolorosa, así que es esencial marcar al rival asignado y procurar que no se nos escape.



FLECHA AZUL. Nos indica dónde está el jugador al que debemos marcar en todo momento cuando llegue la hora de defender nuestra canasta.

BUENOS RIVALES. Mucho ojo con los contrarios, porque a la mínima oportunidad se escaparán de nuestro marcaje.



En el modo 2KU es ideal para aprender los principales conceptos del juego en caso de ser novatos. Entrenar nunca está de más.



Podremos personalizar nuestras propias zapatillas, utilizando como base diseños de Adidas o Nike. Cuanto más cantosas, mejor.

EN "MI CARRERA" DE NBA 2K19 TENDREMOS QUE CAMBIAR EL CHIP Y JUGAR PARA EL EQUIPO, NO PARA NUESTRO LUCIMIENTO PERSONAL

partidos con nuestra franquicia favorita, o afrontar la gran joya de NBA 2K19, **el nuevo Modo Mi Carrera**. Ahí encarnaremos a un jugador en su odisea por alcanzar la NBA desde la Liga China. Solo el prólogo nos llevará horas, así que armaos de paciencia, porque la experiencia, y las recompensas, merecen la pena.

Camino a la gloria

El título del modo Historia, "El camino de vuelta", define perfectamente el calvario que tendremos que pasar hasta poner un pie en la NBA. Durante los sucesivos encuentros en la Liga China, y posteriormente en la Gatorade League, disfrutaremos de **una mecánica muy diferente** a lo que estamos acostumbrados en un simulador de baloncesto: no controlaremos a todo el equipo, sino a nuestro personaje. Por lo tanto, ya podemos olvidarnos de ir en plan "destroyer" a lo NBA Jam. **Tendremos que jugar de manera acorde a nuestra posición** (base, alero, pívot), procurando no perder los marcajes y **jugar para el equipo, no para nuestro lucimiento personal**. Aunque, si lo hacemos bien, cada pase correcto, cada tiro anotado... todo irá mejorando un ranking situado en una esquina de la

Pachangas de lujo

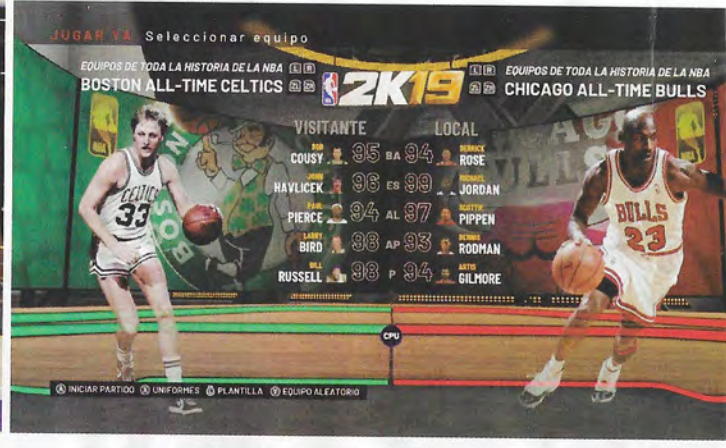
Aquí podrás organizar partidos informales de 1 vs 1 hasta 5 vs 5, reclutando entre lo más granado de la NBA, tanto astros actuales como jugadores míticos de todos los tiempos. El modo ideal para una partida rápida.





Dos contra Dos o cinco contra cinco, podrás elegir los participantes a tu gusto.





Mi Carrera

Si lo tuyo es jugar en solitario, con este nuevo modo historia vas a disfrutar a lo grande. Crea a tu personaje y prepárate a sudar de lo lindo desde las canchas de la lejana China hasta alcanzar la gloria en la NBA. Y no todo será relajarse y ver las secuencias entre partidos: en algunas tendrás que elegir una respuesta al hablar con ciertos personajes. ¡Ojo con lo que dices!



Crea tu personaje. Su nombre, su aspecto y su posición en la cancha.



Problemas con el idioma. Jugar en China no es sencillo si no conoces la lengua.



Anthony Mackey. El Halcón de Marvel presta su voz y su rostro a un personaje.



Michael Rapaport. Interpreta al entrenador de los South Bay Lakers.

Su excelencia, Michael Jordan. La verdad es que sigue dando algo vértigo verle jugar, aunque sea en forma poligonal.

➲ la pantalla. Cada encuentro es precedido de distintas secuencias, y en ellas veremos desfilar a personajes interpretados por actores como Anthony Mackey, Michael Rapaport o Haley Joel Osment (el chaval de El Sexto Sentido... que ya no es tan niño). Solo **cuando hayamos superado el prólogo y puesto un pie en la NBA aparecerá El Barrio**, el modo de juego abierto que tan buenos ratos nos proporcionó en NBA 2K18, ahora totalmente integrado en Mi Carrera.

Solo es el principio

Al margen del Modo Historia, los partidos Online y Offline, y las pachangas de Blacktop, NBA 2K19 despliega la modalidad Mi Equipo (con sus propios modos para uno o varios jugadores y el mercadeo con sobres) y Mi Liga, donde podremos jugar 80 temporadas con un equi-

Jugar entre gigantes. Prepárate para verte las caras con los mejores jugadores del planeta.



Juego para años. En Mi Liga podrás jugar durante 80 temporadas (o una sola) en una franquicia, ejercer de manager, o hasta montar tus propios Play Offs. ¿Falta algo?



¿Dónde está El Barrio? No se ha ido a ningún lado, pero no podremos acceder a él hasta haber completado el Prólogo del Modo Historia. ¡Paciencia y a entrenar!



TIRAR A CANASTA. Antes de empezar a disputar partidos es esencial practicar el tiro en el Modo 2KU, hasta cogerle el truco a la barra de potencia.

EL ARO es caprichoso, y a veces escupe con insolencia nuestros tiros. Hay que estar siempre atentos a los rebotes.

Lucha por los rebotes

Con unos marcadores tan ajustados, la victoria puede decantarse por un simple rebote. Prepárate para partirte la cara bajo los aros.

Un guiño al pasado

Uno de los momentos más alucinantes del prólogo de Mi Carrera es cuando nuestro personaje y su amigo Corey Harris se sientan en unos recreativos chinos a jugar una partida con un NBA 2K viejuno, con la mecánica de antaño y unos jugadores de rostro terroríficamente poligonal. Es solo un partido, pero es una auténtica gozada.



Como en los viejos tiempos, las caras de los jugadores en este modo son... raras.

LA FRANQUICIA NBA2K LLEVA 20 AÑOS SIN ENCONTRAR COMPETIDOR: NO HAY NADA MEJOR SI TE GUSTA EL BASKET

po, ejercer de manager o revivir los Playoffs. Sumad todo esto... y veréis que hay juego para años.

Una bestia portátil

NBA 2K19 **vuelve a contar con los comentarios de Antoni Daimiel, Sixto Miguel y Jorge Quiroga**, aunque los diálogos de Mi Carrera están en inglés (afortunadamente con subtítulos en castellano). A nivel técnico, el juego cumple con creces. Jamás hay ralentizaciones, las animaciones de los jugadores son impresionantes y, aunque algunos modelados de caras "bailan" durante las secuencias de Mi Carrera, en general están muy conseguidas. Los fans del basquet llevan dos décadas enamorados de NBA2K y no es de extrañar: no tiene competidor. La única duda que plantea es sin merece la pena teniendo la entrega anterior. Como siempre dependerá de nuestra pasión por el baloncesto, pero desde luego sería una lástima perderse su impresionante Modo Historia. **Si te gusta el baloncesto, hoy por hoy no se puede aspirar a nada mejor**. Y encima podrás llevártelo, y montar el campeonato donde y con quien quieras.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Lo mejor, las animaciones. Lo peor, algunos modelados faciales.

Diversión ★★★★
Apasionante e hipnótico. Es imposible dejar de encadenar partidos.

Sonido ★★★☆
Comentaristas en castellano y audio en inglés para Mi Carrera.

Duración ★★★★
Tienes diversión para años, entre el online y el modo de gestión.

El mejor juego de basket portátil de la historia. Es imposible no enamorarse de él.

Más te valdrá tener una buena tarjeta de memoria, porque el juego ocupa lo suyo.

Nuestra opinión

Un espectáculo dentro y fuera de la cancha

El alucinante Modo Historia es la guinda que le faltaba a una fórmula que lleva años demostrándose infalible. Es divertido, es intenso, es estratégico, NBA 2K19 es una auténtica delicia.

Te gustará...



Más que...



NBA Playgrounds

Y más que...



NBA 2K18

Total

92

EL DATO
No es el Kit que necesita más horas de montaje, pero sí el que más diversión y variedad ofrece hasta la fecha.

Dos jugadores pueden ponerse juntos a los mandos de los Toy-Con.





Género	**Educ. / Acción**
Compañía	**Nintendo**
Jugadores	**1-2**
Precio	**69,95 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**Solo tarjeta**



Argumento

Construimos un coche, un avión y un submarino para vivir una gran aventura, solos o acompañados. Y si nos quedamos con ganas de más, podemos personalizarlos y disputar carreras.

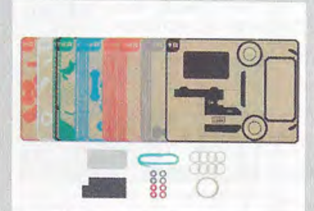
Nintendo Labo Kit de vehículos

Mecánicos de lujo en un taller de cartón

El universo Labo sigue creciendo, y ahora nos presenta tres vehículos que se integran en un solo juego. Da igual si sabemos o no conducir, nuestra edad o si nos gusta la mecánica: todos vamos a disfrutar como niños montándolo y viendo cómo arranca.

Desembalar y montar

El kit de vehículos ofrece una **experiencia intermedia entre los kits variado y robot**. Tenemos un total de tres Toy-Con principales que montar: un volante, el joystick de avión y el timón de un submarino. A estos hay que añadir un accesorio especial que hace que funcionen y nos permite pasar de uno a otro fácilmente: la llave mágica. Para rematar, se añaden un acelerador, un espray y una llave de repuesto. **Hacerlo todo nos lleva unas seis horas mínimo**, siempre y cuando no nos entretengamos investigando el funcionamiento de cada uno o compartiendo la experiencia. Y es que, una vez más, gran parte de la diversión de Nintendo Labo se encuentra en el proceso de montaje. Para ello seguimos unos vídeo-tutoriales tan precisos como geniales, llenos de comparaciones preparadas para hacernos reír y que el proceso sea más ameno. Además, podemos avanzar, retroceder e incluso acercar o alejar la imagen, por lo que en ningún momento nos perdemos. Los cartones vuelven a ser



Las piezas mágicas

El nuevo kit de Nintendo Labo contiene todo lo necesario para construir los vehículos. ¡Un total de 25 planchas de cartón nada menos! Para ensamblar todas las partes incluye pegatinas, ojales, cintas y cuerda. Con todo ello se da vida a estos nuevos Toy-Con en los que, como sucedía con los anteriores, la personalización es importante. ¡Hagámoslos nuestros!



APOYARSE
Para conseguir que los Toy-Con funcionen de la mejor manera, lo mejor es apoyarlos frente a nosotros.

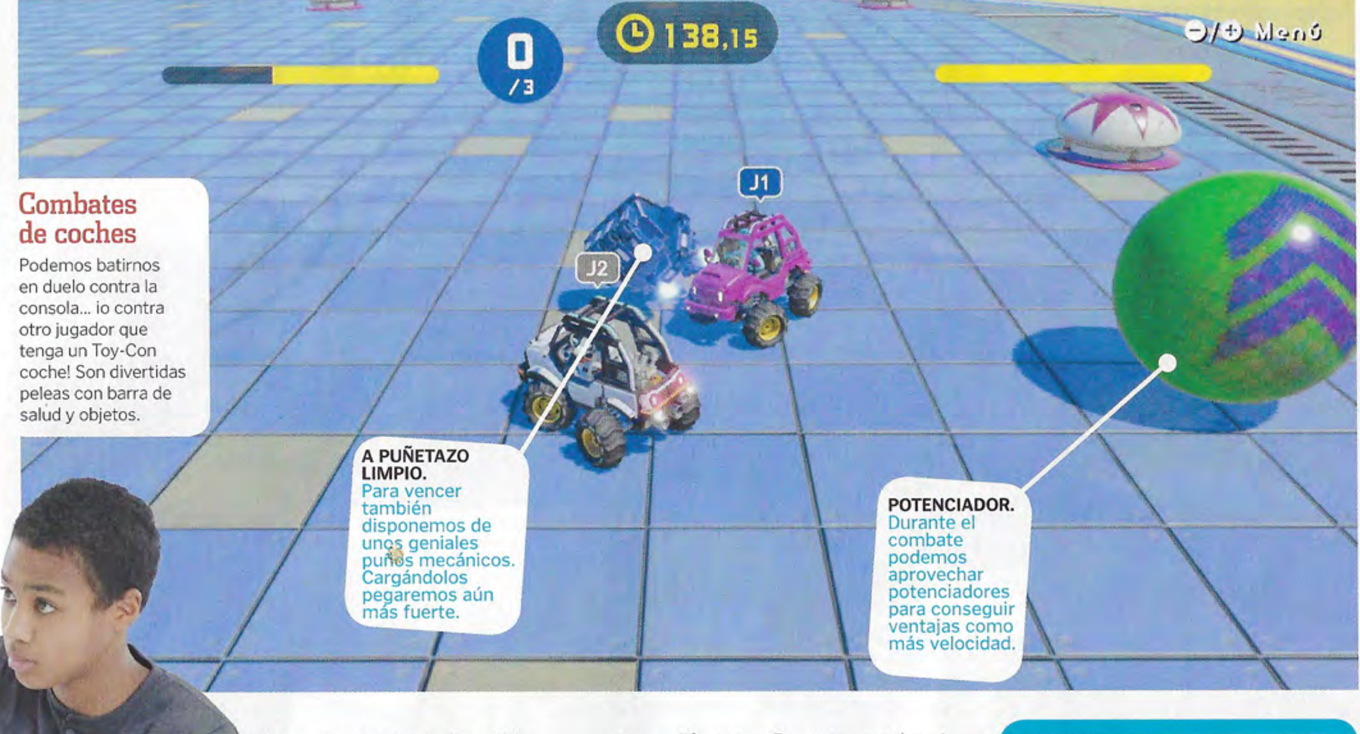




Sumergirnos en el agua solo es posible con el submarino Toy-Con. No es fácil, pero podemos encontrar tesoros para superar diferentes desafíos.



Surcar los cielos nunca había sido tan divertido. Podemos encontrarnos todo tipo de obstáculos y pruebas para superar. Tenemos que ser hábiles volando y disparando misiles.



Combates de coches

Podemos batirnos en duelo contra la consola... io contra otro jugador que tenga un Toy-Con coche! Son divertidas peleas con barra de salud y objetos.

A PUÑETAZO LIMPIO. Para vencer también disponemos de unos geniales puños mecánicos. Cargándolos pegaremos aún más fuerte.

POTENCIADOR. Durante el combate podemos aprovechar potenciadores para conseguir ventajas como más velocidad.

los protagonistas indiscutibles, pero también lo son las diferentes piezas especiales que hay que encajar a la perfección para que los Toy-Con funcionen. iHay que emplearse a fondo! La sorpresa llega cuando montamos y vemos los mecanismos internos del coche, los engranajes del submarino y el muelle del avión en marcha. Al principio cuesta entender cómo funcionan... pero lo hacen. Y podemos averiguarlo en la parte de Descubrir. Mágico.

iA sus marcas!

A diferencia de los kits anteriores, esta vez encontramos una **experiencia de juego que da mucho de sí**. Para empezar, tenemos el Modo Aventura que nos lleva a realizar un total de 80 misiones repartidas por un mapa compuesto por diez localizaciones diferentes. Repostar combustible, encontrar una bandera bajo el agua y reventar globos en el aire son solo algunas de ellas. No son difíciles de superar, pero debemos alternar continuamente entre los vehículos para realizarlas. Así sacamos partido a los tres Toy-Con y a la llave mágica. Además, un **segundo jugador puede formar parte de la aventura** con otro par de Joy-Con. iTan solo tiene que insertar el derecho en el avión para empezar a jugar! Uno conduce mientras que el otro dispara misiles. Si nos cansamos de hacerlo, podemos intercambiar los puestos pulsando el botón de las llaves a la vez. Todo durante unas tres horas de recorrido de un mapa que da para bastante exploración. También podemos disfrutar de una minicarrera... en la que no hay que conducir. Con tan solo el acelerador, podemos competir contra la consola o hasta tres amigos en 8 circuitos distintos. La clave está

Chapa y pintura

Después de montar los vehículos podemos crear nuestra propia lata de espray para tunearlos. Tan solo hay que introducir la llave, agitar el Toy-Con, y apuntar a la pantalla. Incluso podemos pintar por piezas con el Joy-Con izquierdo o aplicar dibujos gracias a la cámara del derecho. iUna pasada!



Pintar con precisión es posible con tan solo acercar o rotar la vista.

¡Pisando a fondo!

Este kit de vehículos es el sueño de cualquier amante de la conducción. Ofrece todo lo necesario para disfrutar de una experiencia única, gracias a la ingeniería de Nintendo Labo. Cada Toy-Con tiene su propio funcionamiento, que se refleja a la perfección en el juego con diferentes acciones y posibilidades.

El Toy-Con Coche ofrece todas las piezas necesarias para que conducir con este volante sea lo más realista posible. Hay varias palancas para dar marcha atrás y seleccionar funciones, ¡y una anilla para hacer caballitos!

SUBMARINO

Si el coche está en el agua puede convertirse en un submarino. Aunque al principio es algo más difícil de controlar que los otros vehículos, ofrece una gran libertad de movimientos. ¡Mucha atención a las turbinas!



El ancla puede utilizarse tanto para engancharse como para romper objetos.



COCHE

Tenemos que estar muy atentos al combustible y repostar en estaciones de servicio. Si nos quedamos sin él... pues se termina la partida. ¡No perdáis de vista el medidor del depósito!

El Toy-Con Submarino es un timón compuesto por engranajes y dos manivelas que controlan la dirección de las turbinas y el ancla. Hasta el ruido está muy logrado.



Las maniobras son muy útiles. Si nos quedamos sin salida lo mejor es hacer un cambio de sentido.



El Toy-Con Avión es el más sencillo de montar, pero su funcionamiento es la mar de interesante. Gracias al muelle que el joystick tiene en la base podemos girar la palanca en cualquier dirección.

AVIÓN

Pisamos el acelerador, ponemos en marcha los motores, inclinamos la palanca de mando para subir o girar... ¡y a volar! Lo mejor de todo es el gatillo, con el que podemos disparar todos los misiles que queramos.

Un paracaídas se abre si quitamos la llave durante el vuelo. Al inclinarla, controlamos dónde caemos.





La primera persona ofrece una experiencia de conducción más realista. Si además colocamos la consola en el atril, encima del Toy-Con Coche... ¡es insuperable!



Crear escenarios vuelve a ser posible. Como con el Toy-Con Moto, tan solo tenemos que coger el Joy-Con derecho y capturar un objeto con su genial cámara infrarroja.

La llave mágica

La principal diferencia del kit de vehículos es la llave mágica. Se trata de un accesorio muy versátil que transforma nuestro vehículo según el Toy-Con en el que la hayamos insertado. ¡Este Joy-Con nos abre todas las puertas!

EN EL COCHE. Cualquier movimiento que hagamos con el volante, se refleja en el juego. Todo gracias a la llave. Hace saber al juego cuánto hemos girado el volante según su rotación.

SUBMARINO. La llave detecta las pegatinas indicadoras de las manivelas de tal forma que, aunque las movamos en todas direcciones, las turbinas siempre se alinearán. ¡Simplemente fantástico!

EL ACELERADOR. Al pisar o levantar el pie, se cambia la velocidad gracias a la inclinación del Joy-Con izquierdo. ¡No tengáis miedo y pisad a fondo!

EL AVIÓN. El desplazamiento de nuestro aeroplano y sus misiles dependen de la posición de unas pegatinas blancas que lee perfectamente el Joy-Con derecho.

ESTOS TOY-CON OFRECEN EXPERIENCIAS ÚNICAS EN LA MAYOR CANTIDAD DE MODOS QUE HEMOS VISTO HASTA AHORA

en no pisarlo más de la cuenta para no salirnos de la pista. Si lo que queremos es poner a prueba nuestra habilidad al volante, tenemos el modo Carrera. Solo podemos jugar contra la consola, pero es un auténtico reto. Una experiencia diferente es la que ofrece el Rally, un modo a contrarreloj en el que, según el circuito, manejamos un vehículo u otro. Por último está el Combate, que es uno de los modos más interesantes: un duelo de dos coches en el que tenemos que liarnos a golpes para vencer. Ah, ¡y ya podemos usarlo para conducir en Mario Kart 8 Deluxe! Así, el Kit de Vehículos ofrece **modos de juego para todos los gustos** y que alargan la vida de estos Toy-Con. Eso sin contar Chapa y Pintura, donde personalizamos a tope los vehículos, y por supuesto el taller Toy-Con, donde podemos diseñar nuestros propios mecanismos con un sinfín de herramientas... ¡y luego aplicarlos a los modos Aventura y Combate! Aunque es un salto, como juego sigue sin ser realmente completo, pero la experiencia Labo compensa, y sin duda es **el kit más completo de los tres.**

Conclusiones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Sencillos, pero simpáticos. La experiencia de conducción es única.

Diversión ★★★★
Los modos de juego aprovechan al máximo las tres experiencias.

Sonido ★★
Simple, pero funciona. Los efectos resaltan bien la acción.

Duración ★★★
Los modos de juego dan mucho de sí. Y si entramos en el Taller...

Positivo: El montaje. El realismo de los tres Toy-Con de vehículos. Los modos de juego.

Negativo: El modo multijugador de la Aventura no es muy interesante. La batería dura poco.

Te gustará...

Más que...



Nintendo Labo: Kit Variado

Menos que...



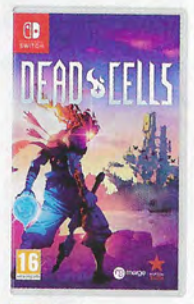
Mario Kart 8 Deluxe

Nuestra opinión

La mejor experiencia de Labo hasta la fecha

Ya pudimos practicar la conducción gracias a la moto del Kit Variado, pero esta vez Nintendo Labo va mucho más allá. No solo ofrece tres experiencias de conducción auténticas, sino que las mezcla en diferentes modos de juego que dan más de sí de lo que lo hizo el Kit del Robot. Por todo ello, estamos ante el mejor kit de Labo hasta la fecha. Estaría bien que el multijugador del modo Aventura no fuese tan simple o que los Joy-Con no se quedasen sin batería tan rápido... pero es una experiencia a probar sí o sí.

EL DATO
Sus creadores lo definen como un "roguevania". Una mezcla entre los géneros metroidvania y roguelite.



16

Género **Acción**
Compañía **Motion Twin**
Jugadores **1**
Precio **24,99 €**
Idioma **Castellano**
Tamaño **525 MB**



Argumento
Lo interesante de la historia de Dead Cells es que se descubre poco a poco y de forma muy sutil. Apenas hay diálogos, pero los escenarios nos van dando pistas. ¡Lo mejor es que la descubráis por vosotros mismos!

Dead Cells

Un decapitado soplo de aire fresco

En un género con tanta cantidad y calidad en Switch como son las aventuras en 2D de estilo metroidvania, no resulta sencillo destacar sobre los demás. Dead Cells no solo lo consigue, sino que se convierte en **una de las grandes sorpresas del año**.

Innovando a cada paso

La obra de Motion Twin arranca de manera sencilla, con un misterioso personaje sin cabeza que vuelve a la vida. No sabemos mucho más, pero nuestro instinto nos guía a avanzar en la oscura gruta en la que hemos despertado. Rápidamente, vemos que podemos saltar y esquivar y, poco después, aprendemos a atacar con diferentes armas, como espadas o arcos. Con estas habilidades exploramos unos oscuros escenarios en 2D mientras **esquivamos trampas, saltamos plataformas, y nos enfrentamos a peligrosos monstruos**... hasta que, de pronto, perdemos la vida. Y creednos que esto os va a pasar muchas veces, porque la dificultad es, siempre, muy elevada. Al caer volvemos al inicio del juego, perdemos todo los preciados objetos que habíamos conseguido y descubrimos que el orden de los escenarios ha cambiado por completo. ¡Menuda locura! Pero tranquilos, todo es parte de nuestro "aprendizaje".

Mejora tu ADN

Durante la exploración conseguimos células que podemos intercambiar por habilidades permanentes, o lo que es lo mismo, que no se pierden al morir. Hay viales de vida, armas más potentes o habilidades especiales que nos permiten llegar a zonas antes inaccesibles. Así, poco a poco, y en cada partida, consegui-



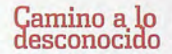
Signature Edition
Esta edición tan especial incluye el juego completo, una caja con relieve, la banda sonora original, un pin exclusivo, y un precioso libro de arte en tapa dura. Es una maravilla, y su precio es ajustado: 49,95 €.



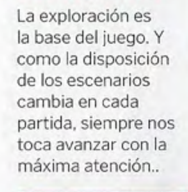
Invertir las células que acumulamos es la manera de adquirir ventajas permanentes. Este preciado bien se consigue explorando los escenarios y derrotando a enemigos.



Las runas desbloquean habilidades especiales, como la posibilidad de escalar o de romper muros. Su uso es indispensable para acceder a ciertas zonas del mapa.



Camino a lo desconocido



La exploración es la base del juego. Y como la disposición de los escenarios cambia en cada partida, siempre nos toca avanzar con la máxima atención..

LAS CADENAS, plataformas o ascensores nos permiten movernos entre las diferentes alturas. Cada piso, a menudo, ofrece su propia ruta.

EL MAPA es la mejor herramienta para no perderse. Al principio está oculto, pero se destapa según avanzamos.

Combates profundos

El sistema de lucha es muy completo. Contamos con armas principales (como espadas o arcos), secundarias, (como bombas), y diferentes escudos. También podemos esquivar realizando un "dash" y atacar desde el aire. Si combinamos todas las opciones, las posibilidades que nos otorgan los combates son inmensas.





Cada enemigo tiene sus propio patrón, lo que nos obliga a usar muchas tácticas.

EL MIEDO A PERDER LA VIDA MARCA EL DESARROLLO, CREANDO UNAS SENSACIONES ÚNICAS

mos avanzar un poco más lejos. Y no solo gracias a las ayudas permanentes, sino también a nuestra experiencia adquirida. De forma muy natural, y casi sin darnos cuenta, vamos aprendiendo los patrones de ataque enemigos, la mejor manera de sortear ciertas trampas, qué armas son más efectivas...

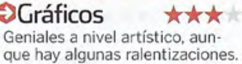
y entonces ya no hay vuelta atrás. En ese momento Dead Cells ya nos ha atrapado sin remedio. Ya no podemos dejar de intentar llegar más y más lejos cada vez, o de enfrentarnos a ese enemigo final que parece casi invencible. Da igual las veces que caigamos y tengamos que volver a levantarnos. Y esta sensación surge gracias a **un maravilloso diseño de niveles**, a una dificultad alta, pero muy medida, y a una fantástica ambientación, que nos lleva a recorrer zonas tan lúgubres como atractivas a la vista. Si os gustan los retos de verdad, no podéis perdéroslo.

Puntuaciones

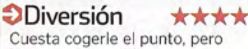
Valoraciones



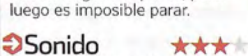
Gráficos ★★★
Geniales a nivel artístico, aunque hay algunas ralentizaciones.



Diversión ★★★★
Cuesta cogerle el punto, pero luego es imposible parar.



Sonido ★★★
Destacan las melodías, de gran calidad. No hay voces.



Duración ★★★
Depende de tu destreza, pero es fácil superar las 15 horas.

Su original fórmula, que consigue atrapar sin remedio. El control es perfecto.

La dificultad es muy alta, por lo que puede llegar a cansar a algunos jugadores.

Nuestra opinión

Una aventura en 2D única en su especie

Exploración, plataformas y acción se fusionan de manera magistral para crear un reto tan apasionante como exigente. Y todo repleto de originalidad y con un gran ritmo de juego.

Te gustará...

Igual que...



Hollow Knight

Más que...

SteamWorld Dig 2

Total

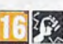
93

EL DATO
Las decisiones de cada juego afectan al desarrollo del siguiente, creando cada jugador su propia aventura.

The Banner Saga Trilogy

Humanos y Varl, unidos por el destino





Género **RPG táctico**
Compañía **Stoic**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
Idioma **Castellano**
Tamaño **13,77 GB**



Argumento
Cuando el Sol se detuvo en el cielo estalló la guerra de los Humanos contra los Dregde. Ayudados por la raza de gigantes Varl y los Centauros, tendremos que luchar por sobrevivir en un mundo inhóspito de inspiración nórdica.

La recopilación de la ópera prima del estudio Stoic, lanzada inicialmente en PC, llega a Switch en una tarjeta que reúne estos tres grandes RPG tácticos indies, aprovechando la reciente salida de la tercera parte. De hecho, podemos comprar cada juego de manera independiente, aunque no es recomendable, ni por el precio (20 euros los dos primeros y 25 el tercero), ni por su desarrollo, ya que cada juego comienza donde acabó el anterior.

Decisiones difíciles

La historia de The Banner Saga Trilogy se desarrolla a lo largo de 24 capítulos, repartidos en los tres juegos. Los acontecimientos de cada parte se ven reflejados en la siguiente, y como podemos decidir determinados aspectos de la aventura, lo ideal es empezar desde el primer juego y luego pasar la partida al siguiente. Los desarrolladores han creado un **complejo RPG táctico en un mundo de fantasía heroica,** donde los enfrentamientos son una de las piezas clave de la aventura, pero no la única. Igual de importante que los combates es la gestión de nuestros recursos (en forma de unidades que viven en nuestra caravana). **Para afrontar las largas y constantes batallas, iremos reclutando mogollón de personajes**, cada uno con diferentes habilidades, que iremos moviendo por turnos contra nuestros enemigos, en los clásicos tableros al estilo de los míticos Fire Emblem. Nuestros adversarios pueden ser clanes humanos rivales o malvados Dregde, entidades demoníacas claves en la aventura. Cuando no estemos combatiendo, veremos como la caravana avanza hasta su incierto destino mientras alcanza diferentes objetivos; no podemos dirigirla, pero sí podemos decidir



Como una peli

Aunque la historia principal de The Banner Saga Trilogy se desarrolla mediante textos y diálogos, en ocasiones podremos disfrutar de hermosas cinemáticas realizadas con el estilo de las mejores cintas de animación tradicional.





La caravana avanza inexorable hacia su destino y en ocasiones cambiaremos de protagonistas. Durante los trayectos podremos acampar cuando queramos para descansar.



La historia, muy adulta y repleta de momentos trágicos, se desarrolla a través de menús conversacionales y largos textos de situación ¡Por suerte, están en castellano!



Los combates

La fuerza de cada unidad se mide contra la de la armadura del enemigo. Muchas veces, para vencer a una unidad hay que dejarla indefensa primero ¡y es una tarea muy dura!

EL CUERNO DE VOLUNTAD nos permite obtener puntos extra para desplazarnos más lejos o realizar ataques más fuertes o especiales.

EL MENÚ DE ACCIONES se resume a lo básico: movimiento, ataque y golpes especiales. Olvídate de las pociones.

El alto en el camino

La gestión de nuestras unidades y recursos la realizaremos cada vez que llegamos a una ciudad o acampamos durante los trayectos. De esta forma, podremos entrenar a nuestros guerreros, comprar objetos, descansar y recuperarnos de las heridas. Todo esto tiene un coste en puntos de reputación, así que hay que ser cautelosos.





Obtenemos reputación acabando con enemigos y con ella realizamos gestiones.

PROFUNDO Y MADURO, THE BANNER SAGA TRILOGY NOS COLOCA ANTE DURAS DECISIONES Y AGÓNICAS BATALLAS

qué va sucediendo, mediante menús conversacionales con diferentes opciones. Casi todas tienen consecuencias, como perder personajes, subir la moral, encontrar alimentos... Otras decisiones, más trascendentales, suceden en los puntos álgidos de cada capítulo y harán que la historia vaya cobrando tintes cada vez más oscuros y lúgubres.

Un largo viaje

Detrás del juego se encuentran tres desarrolladores con amplia experiencia en juegos de rol, que han dado lo mejor de sí para dotar a esta saga de gran calidad: los gráficos y fondos están dibujados a mano y muestran hermosas animaciones para cada acción, la banda sonora ambienta de una forma inmejorable y el guión hace de estas tres aventuras una de las experiencias más satisfactorias para los jugadores curtidos en los RPG tácticos. Las únicas pegas son que, dados sus orígenes como juego de PC, la interfaz resulta algo confusa, y que las batallas pondrán en aprietos a los jugones novatos. Y es que The Banner Saga requiere paciencia, dosis de sangre fría y muchas ganas de embarcarse en un viaje exigente.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Realizados a mano, le otorgan a la saga un aspecto único.

Diversión ★★
Hay demasiadas situaciones que generan momentos frustrantes.

Sonido ★★
La banda sonora ambienta muy bien, pero sin temas pegadizos.

Duración ★★★
Cada juego te durará varios días si lo exprimes al máximo.

Un guión sólido con grandes momentos que atrapa desde el inicio.

El control es similar a las versiones de PC, por lo que es un poco molesto.

Nuestra opinión

Un estupendo trabajo repleto de épica

Pensado para jugadores veteranos, ofrece un gran reto repartido entre los tres juegos y una historia emocionante aderezada con unos gráficos preciosistas y exquisitos.

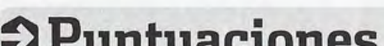
Te gustará...

Más que... Mercenaries Saga



Menos que... Mario + Rabbids





Total

80



iAprovecha el momento! La única manera de acabar con tu enemiga es con el ataque final mientras tiene la salud en rojo. Se la dejas sin salud, quedará aturdida... ¡A por ella!



Sin gastar un euro. Podemos customizar a los personajes con todo tipo de accesorios, e incluso recuperar sus vestuarios originales. Todo a base de monedas logradas en el juego.









Género	**Lucha**
Compañía	**SNK**
Jugadores	**1-4**
Precio	**49,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**11,3 GB**

Puntuaciones

- Gráficos ★★★
- Diversión ★★
- Sonido ★★
- Duración ★

Valoración

Atípico sistema de lucha que aporta variedad a un género en el que ya está casi todo visto. Divierte, pero carece de profundidad para durar.

Total
69

SNK HEROINES
Tag Team Frenzy
¿Damiselas en apuros?... ¡Venga ya!

SNK, una de las más grandes casas de juegos de lucha de todos los tiempos, reúne en un título a la élite de su elenco femenino. Veamos qué tal les sienta a sus chicas salirse del estilo propio de la casa.

El stick en segundo plano

Desde el momento en que vemos la lista de movimientos, el propósito de este juego queda claro: **controles accesibles para todos**. Sin botones que diferencien entre puños y patadas, sus ataques se dividen en débil, fuerte y especial. Con este último lanzamos las magias, y es el único que varía la acción según la dirección con la que lo combinemos. Resulta raro no poder agacharnos, así como olvidarnos de las clásicas medias vueltas al stick, ya que **todas las magias se lanzan con solo pulsar un botón**. Pero lo bueno de estos controles es que enseguida te haces con ellos y empiezas a disfrutar de lo que el juego puede dar. Salvando **unos diseños demasiado picantes,** y que los niveles de dificultad están demasiado escalonados, lo mejor del juego son su multijugador a cuatro mandos (tanto online como local), y la intensidad que ganan los combates gracias a su punto estratégico. Resulta fundamental saber aprovechar el cambio de personaje (el que descansa carga energía rapidísimo) y el correcto uso de los objetos que recogemos por el escenario. Una lástima el corto plantel de 14 luchadoras que ayuda a que sus combates se hagan pronto monótonos.



Encadenar magias y combos es clave para la victoria. Los maestros en este arte pueden lograr que el rival casi ni toque el suelo.

100 MÁQUINAS RECREATIVAS QUE HICIERON HISTORIA

220 PÁGINAS
PVP: 25€

220 páginas

100 MÁQUINAS RECREATIVAS QUE HICIERON HISTORIA

DAVID MARTÍNEZ | ALBERTO LLORET | MARCOS GARCÍA | JOSE LUIS SANZ
BRUNO SOL | ÁLVARO ALONSO | LARA I. RODRÍGUEZ | ALEJANDRO ALCOLEA
ALEJANDRA PERNÍAS | DAVID ALONSO | SANTIAGO BUSTAMANTE
SARA BORONDO | ÁNGEL LUIS SUCASAS | INÉS ALCOLEA

edaf



Los periodistas más destacados de la prensa de videojuegos en España eligen sus cien máquinas favoritas de todos los tiempos. Una declaración de amor a clásicos como **Out Run, Final Fight o Pong!** y también al ambiente que se vivía en aquellas salas, donde luces, música e imágenes eran una puerta hacia la fantasía.

A la venta el 7 de mayo en todas las librerías y puntos de venta habitual

OFERTA DE LANZAMIENTO EXCLUSIVA EN:
store.axelspringer.es





Las cinemáticas ocultas serán tremendas. Si enfrentamos a Goku Super Saiyan contra Freezer en Namek asistiremos al épico momentazo de su primera transformación.



LUCHA
ARC SYSTEM W.
28 SEPTIEMBRE



Un calco de la serie

Tanto el diseño gráfico como los efectos de sonido nos harán sentir como si estuviésemos viendo alguno de los mejores capítulos del anime. Y es que, aunque los ha habido con muy buenos gráficos, nunca antes un juego de Dragon Ball había recreado de manera tan perfecta la espectacularidad de sus combates.

Dragon Ball FighterZ

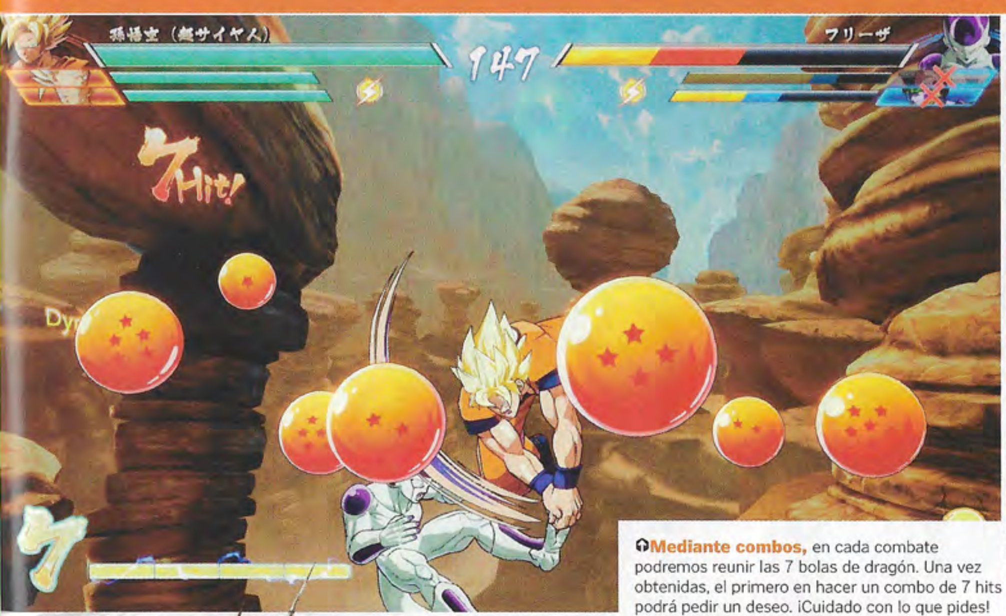
Mucho más que otro juego de Goku

El anime más popular de todos los tiempos hará muy pronto su segunda entrada en el catálogo de Switch. Goku y sus amigos cambiarán los tridimensionales viajes en el tiempo de Xenoverse 2 por un genial estilo de lucha lateral que recordará a las entregas con las que alcanzó la gloria en Super Nintendo.

Gráficos Super Saiyan

El desarrollo del juego ha estado a cargo de auténticos especialistas: Arc System Works, responsables de Guilty Gear y BlazBlue, y del Extreme Butoden de 3DS. El estudio japonés ha exprimido al máximo el motor gráfico Unreal Engine para llevar a Switch **un auténtico espectáculo audiovisual**. Los que hayáis disfrutado de la beta abierta ya sabréis que estamos hablando de unas animaciones y efectos de sonido que parecerán sacados directamente del anime... ¡o mejor incluso! Y es que no solo lucirá increíble, sino que lo hará con toda la fluidez que exige un frenético juego de lucha como este, en el que **los combos jugarán un papel decisivo**. Para llevarlos a cabo, ¿qué mejor que las combinaciones clásicas? Media vuelta a la cruceta más botón y... ¡kamehameha! Esto para los más especialistas, pero también contará con atajos para novatos, de forma que la unión de gatillos y botones podrá bastar para ejecutar las poderosas magias. Además, tendrá todas las opciones que podíamos desear en Switch.



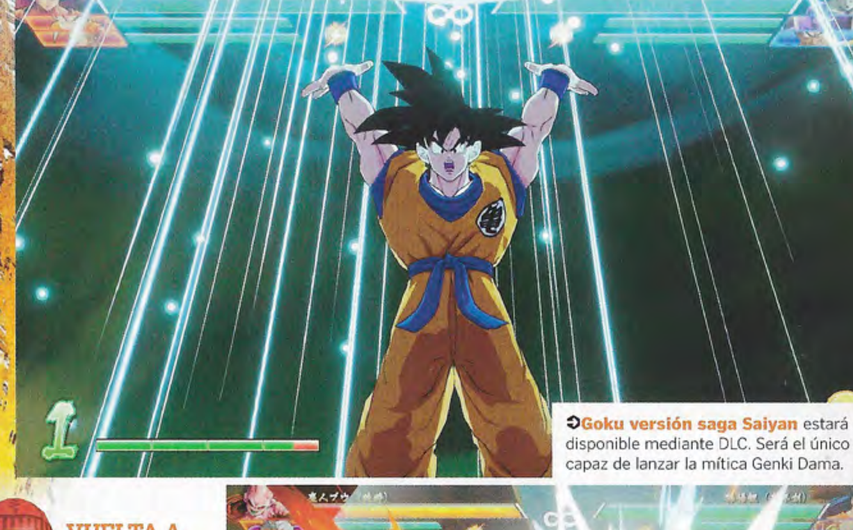






Mediante combos, en cada combate podremos reunir las 7 bolas de dragón. Una vez obtenidas, el primero en hacer un combo de 7 hits podrá pedir un deseo. ¡Cuidado con lo que pides!

LOS CONTROLES SERÁN ACCESIBLES PARA TODOS Y, A LA VEZ, LOS MÁS EXPERTOS ENCADENARÁN DECENAS DE GOLPES CON GRANDES MAGIAS

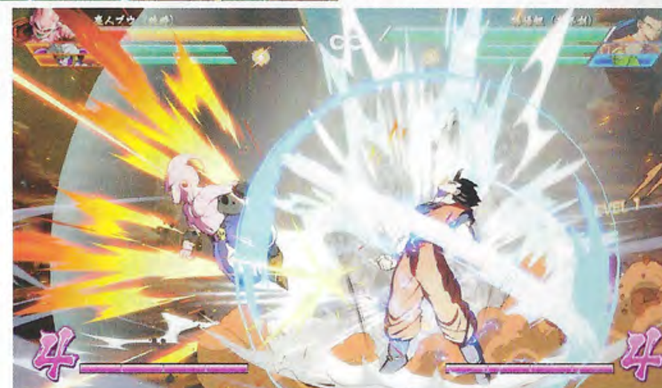


Goku versión saga Saiyan estará disponible mediante DLC. Será el único capaz de lanzar la mítica Genki Dama.



VUELTA A MI INFANCIA

Para mí, que tengo ya unos añitos, ver que viene este juegazo con estilo clásico de lucha lateral, con poderes que se harán a base de "hadoken + botón", y encima con esos graficazos tan calcados a los del mítico anime... es muy grande. ¡Por esto amamos los videojuegos!



¡Dragon Ball Z: Super Butoden de regalo!

Los regalos por reserva están más de moda que nunca... y cada vez son mejores. En 3DS ya regalaron el mítico Super Butoden 2 (en japonés, eso sí), y ahora nos remontamos aún más atrás para disfrutar del título que lo cambió todo. El primer juego de lucha de Dragon Ball llegó a SNES en 1993, y en él ya pudimos volar y desplazarnos por un enorme escenario gracias al "split creen": una original división en dos de la pantalla. Gracias a este sistema, el estilo de lucha clásico de Capcom o SNK se acercó mucho más a los enormes combates de esta serie. ¡No dejes pasar la oportunidad de tenerlo!

➲ De esta forma, podremos disfrutarlo al máximo en la televisión, en modo portátil, compartiendo los Joy-Con o conectando dos consolas.

De paseo por Dragon Ball

En lugar de un menú tradicional, encontraremos un divertido lobby cuyas salas representan distintos escenarios de la serie. Cada una corresponderá a un modo de juego, empezando por la tradicional historia que, una vez más, presentará una saga inédita que dará pie a la unión del elenco inicial del juego (para aumentarlo, tocará pasar por caja). También tendremos arcade, práctica, tienda, online... y una zona especial para las batallas locales, donde Switch presentará dos grandes novedades: la posibilidad de disputar combates 1 vs. 1 y 2 vs. 2, y un modo offline para el fantástico Party Match. Este será el modo ideal para los piques, y en él **podremos jugar con seis Joy-Con en una misma consola**. Preparaos para intensos combates tres contra tres en los que cada uno manejará a un personaje. ¡Qué pasada! Por suerte, la espera casi ha terminado, y muy pronto sabremos si estamos ante el mejor juego de lucha de Dragon Ball de todos los tiempos.

Primera impresión

Jugabilidad y gráficos que apuntan a nivel dios.

Muchos personajes serán de pago.









La igualdad entre los personajes será "irreal", pero aportará emoción y mucha variedad. ¡Ánimo Yamsha!

LAS CINEMATICAS SERÁN MUY NUMEROSAS, Y RECREARÁN LOS MOMENTOS MÁS DECISIVOS DE LA SERIE. DEPENDERÁN DEL ESCENARIO... ¡Y DE QUIÉN GANE!



El lobby será una divertida forma de acceder a los distintos modos de juego. Además, tendremos muchos avatares.

El combate del siglo

21 personajes de inicio, más otros 3 desbloqueables, y 8 a la venta como DLC de inicio. Hablamos, de momento, de 32 luchadores muy diferentes entre sí. Una cifra que, si bien distará mucho de las aquellos Tenkaichi de Wii, aportará una variedad más que suficiente. Podremos exprimir a fondo a los más populares, como Goku o Vegeta, pero también lucirnos con otros menos poderosos como Yamsha o Ten Shin Han. Gracias a la variedad de técnicas, y a las diferencias entre ellos, dominar a cada luchador será genial.



EL DATO
Se trata de la revisión portátil del clásico de 2001, con la que se lanzó la saga en GameCube.

Con la aspiradora y una linterna, Luigi tendrá que superar su miedo a los fantasmas y encontrar a Mario.



- ACCIÓN
- NINTENDO
- 19 DE OCTUBRE

Luigi's Mansion

La casa encantada reabre sus puertas

El Rey Boo y el resto de los fantasmas se preparan para aterrorizarnos una vez más, pero esta vez con la vuelta de todo un clásico. Esta revisión ofrecerá todo lo bueno del juego original más una serie de novedades para que, más allá de sus capacidades portátiles, podamos disfrutarlo incluso si lo jugamos en su día.

¡Luigi al rescate!

Nuestro objetivo será, una vez más, limpiar a fondo la mansión llena de fantasmas en la que Mario ha desaparecido. Tal misión nos llevará a **recorrer decenas de habitaciones** a las que accederemos tras conseguir ítems y llaves. Para ello, tendremos que capturar fantasmas con la Succionaentes 3000, una aspiradora creada específicamente para combatirlos. Lo mejor es que podremos mejorarla a través de medallas, y así utilizar agua, hielo y fuego. Elementos indispensables para hacer frente a los enemigos más fuertes. ¡Que se preparen! También dispondremos de la Game Boy Horror, que nos mostrará a los fantasmas en detalle, y un mapa 2D de la mansión en la pantalla táctil. Además, disfrutaremos de un **nuevo modo de juego contrarreloj,** en el que tendremos que derrotar a los principales jefes del juego lo más rápido posible. Todo ello, claro está, con una puesta a punto para la ocasión, pues tanto la mansión como el bueno de Luigi lucirán en 3DS mejor que en la propia GameCube. Más vale que nos vayamos preparando... ¡nos espera una aventura tan escalofriante como divertida!



Remakes portátiles

Tras los dos Zelda de N64 y el Metroid de Game Boy... ¡3DS se atreve con GameCube! Desde luego, la portátil tridimensional no ha sabido de límites en estos siete años y medio de vida.

Primera impresión

- **Gran variedad de fantasmas y situaciones cómicas.**
- **Las novedades pueden quedarse algo cortas.**

EL MAPA DE LA MANSIÓN ESTARÁ EN LA PANTALLA TÁCTIL









Los fantasmas prefieren estar a oscuras, por lo que tendremos que alumbrarlos con la linterna para capturarlos.

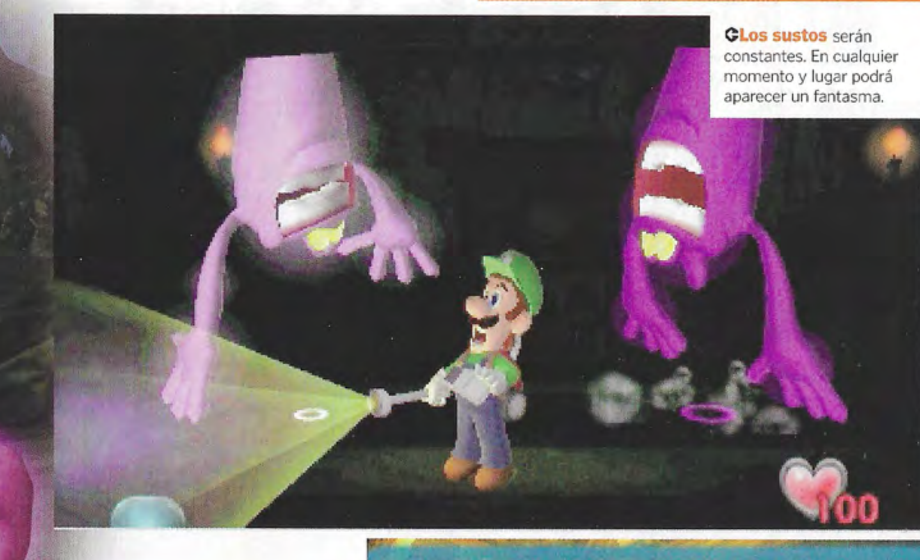


Un genio particular

El Profesor Fesor es el inventor de la Succionaentes 3000 y la Game Boy Horror. Tras su debut aquí, ha aparecido en dos juegos de la saga Mario & Luigi, además de tener tablero propio en Mario Party 6.



La ambientación lúgubre nos meterá de lleno en la aventura. Los efectos de luces lucirán mejor que nunca.

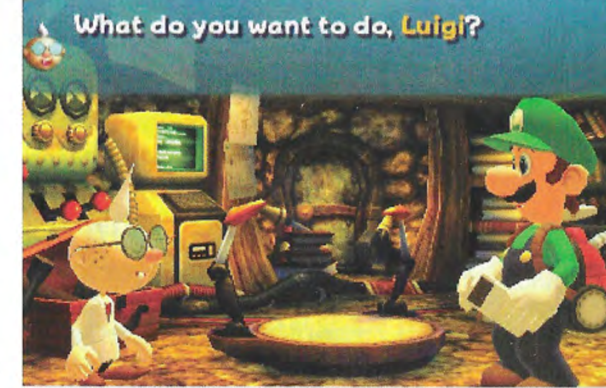


Los sustos serán constantes. En cualquier momento y lugar podrá aparecer un fantasma.



DIVERSIÓN FANTASMAL

Los fans de Luigi's Mansion 2 que no disfrutaron en su día del original van a alucinar. Podrán visitar la mansión en la que desapareció Mario, y además hacerlo en cualquier momento y lugar gracias a 3DS. Por si fuera poco, podremos ponernos a prueba en un nuevo y divertido modo a contrarreloj. ¡Este remake tiene muy buena pinta!



En el laboratorio, el Profesor Fesor nos dará todas las indicaciones necesarias para capturar a los fantasmas... ¡y así rescatar a Mario!

EL DATO
Será muy rejugable e incluirá el DLC Artorias of the Abyss, que añade personajes y localizaciones.

¡Tranquilo, dragón! Todas las criaturas querrán matarnos, una tarea que se les dará especialmente bien.



- RPG DE ACCIÓN
- BANDAI-NAMCO
- 19 DE OCTUBRE



Forjados a fuego.

Dark Souls es mucho más que un juego difícil. Se trata de una aventura épica que logrará conquistarnos gracias a una sutil y original manera de contar la historia. Pero también lo hará gracias a un mundo con una belleza muy particular (en el que todas las partes están conectadas) y a un combate implacable. Además, será muy rejugable gracias a un vasto mundo, que estará abierto para explorarlo a nuestro gusto.

Dark Souls Remastered

Prepárate para... ¿morir?

Han tenido que pasar 15 años para que FromSoftware vuelva a dejarse ver en una consola de Nintendo. Tras los dos Lost Kingdom para GameCube, llegará a Switch **uno de esos títulos que han marcado la historia del videojuego**.

Y llegó el fuego

En 2011, de la mano del director creativo Hidetaka Miyazaki, llegó Dark Souls. Desde entonces, prácticamente todos los grandes lanzamientos del género (incluso Breath of the Wild) se han comparado con él. Ahora volverá para demostrar que su fórmula jugable sigue vigente, y que es tan divertida (y desesperante) como lo fue hace siete años. Encarnaremos el papel de un hueco, un alma en pena que escapa de su prisión en **un mundo destruido por la lucha entre la luz y la oscuridad**. No será una tarea fácil, ya que Dark Souls será uno de los juegos más difíciles del catálogo de Switch. Tendremos que elegir una de las 10 clases disponibles para nuestro personaje, cada una con sus atributos, y podremos ir subiendo de nivel diferentes parámetros para lograr combatir justo como queramos. Esto será muy importante, ya que el combate será uno de sus puntos fuertes, y estar cómodos con nuestras armas y habilidades marcará la diferencia entre la victoria y la derrota.

El "placer" de caer

¿Cómo nos haremos más fuertes? Muy fácil: cuando acabemos con un enemigo recibiremos almas que nos

MORIREMOS MUCHO, PERO ESO NOS HARÁ APRENDER PARA LA PRÓXIMA VEZ







Llegar a una hoguera será un alivio. Es el punto en el que guardamos y subimos de nivel los diferentes atributos.



Combate como tú quieras

Gracias a la profundidad del sistema de destrezas y a la variedad de armas, cada jugador podrá acometer los combates a su gusto. ¿Eres más de usar armas grandes? Podrás hacerlo. ¿Prefieres espada y escudo? Sin problema. ¿Quieres controlar la magia? También estará permitido como complemento de otro tipo de armas algo más mundanas.





¡Alabado sea el Sol! El camino será largo y difícil, ¿qué tal si le ponemos algo de picante? Habrá multijugador para hasta seis jugadores sin tener que salir de la partida. Podremos colaborar con ellos para avanzar... o invadir su historia solo para fastidiar.

permitirán subir de nivel. Si morimos antes de gastar esas almas, tendremos que volver al lugar de nuestra muerte para recuperarlas. Si nos matan antes de conseguirlo... despedíos para siempre de ellas. La intención es que cada victoria, por pequeña que sea, suponga una gran recompensa. El juego tiene argumentos de sobra para atraparnos, como un arte muy llamativo, esa mecánica de sacrificio/recompensa y un aura especial que envuelve un juego "único" que pronto podremos llevar a todas partes.



No todo será dar espadazos. Habrá varios tipos de armas, desde arcos hasta mazas, algunas a dos manos.

Primera impresión

Bellísimo, a su manera, y con una dificultad bestial.

Al no poder pausar la partida, habrá que tener mucho cuidado.

SOLAIRE

El amiibo de Solaire de Astora, uno de los personajes más carismáticos del juego, nos permitirá hacer el gesto "alabar al Sol".

SUFRIR NUNCA FUE TAN SATISFACTORIO

Nos vamos a hartar de morir, pero será solo culpa nuestra, ya que estaremos ante un juego difícil, pero justo. Además nos atrapará gracias a su dificultad, a la belleza melancólica de sus escenarios, y a la propia historia. Y estamos deseando hincarle el diente en cualquier parte gracias a las posibilidades de Switch. ¡Al fin!

TRAGICA Y VIOLENTA, ASÍ PODEMOS DESCRIBIR UNA HISTORIA QUE TENDREMOS QUE DESENTRAÑAR SI QUEREMOS SABER POR QUÉ EL MUNDO LLEGÓ A SU FIN



➲Jin será uno de los protagonistas. Gracias a esta expansión podremos conocer muchos detalles de su pasado y comprender su carácter en Xenoblade Chronicles 2.



➲El sistema de combate seguirá poniendo a Blades y pilotos en el campo de batalla. Sin embargo, la interacción entre ambos ofrecerá nuevas posibilidades.









➲ ROL
➲ MONOLITHSOFT
➲ 21 DE SEPTIEMBRE



Xenoblade Chronicles 2
Torna - The Golden Country
El pasado más oscuro de las Égidas



Un esperado regreso

Xenoblade Chronicles 2 es uno de los mejores juegos de rol del catálogo de Switch. Por eso, esta ampliación es una genial noticia para todos los fans del género, ya que también se puede comprar por separado.

La expansión de la historia nos remontará 500 años antes de los acontecimientos del título principal. Iremos a una oscura época en la que el Blade Legendario Mahlos ha acabado con la región de Shiya. En ese momento, fija ya su destructiva mirada en otro gran titán: Torna.

Salva un mundo único

Impedir los planes de Mahlos será la misión de **Lora y Jin, los nuevos protagonistas**, y que seguro os suenan del título principal. Junto a ellos se encontrarán otros viejos conocidos, como Addam o Mythra, la Égida, quien no dudará en apoyarles durante la exploración de Torna. Este nuevo Titán tendrá un tamaño considerable, y destacará por su diversidad de zonas. Esto se traducirá en pobladas ciudades en las que comerciar y conocer a otros personajes, y en vastos parajes naturales, que recorreremos mientras combatimos. El sistema de lucha será similar al del juego principal, aunque se introducirán algunos ligeros cambios que prometen refinar aún más su ya divertida e intensa fórmula. Una nueva banda sonora pondrá la guinda a esta expansión, que **tendrá un tono más maduro**, y que podremos conseguir de varias maneras. Por un lado, descargándola directamente si tenemos el pase de expansión y, por el otro, adquiriendo la versión en formato físico de manera independiente.



Primera impresión

☺ La nueva trama tiene una pinta alucinante.
☹ ¿Innovará poco?



➲Una historia más oscura y madura nos espera en esta expansión. Mezclará personajes nuevos y viejos conocidos.



EL DATO

BLiTZ es el nombre que recibe el peculiar sistema de combate de la saga, y no ha parado de evolucionar.

Visualmente será un juego de lo más atractivo gracias a un diseño de unidades único, pero también debido a la paleta de color escogida, con tonos pastel muy acertados.

La historia tendrá una gran importancia y se narrará a través de escenas animadas realizadas con todo lujo de detalle. Estará traducido al castellano para no perdernos nada.



Escoger los mejores miembros del pelotón será algo vital antes de afrontar cada misión, ya que cada personaje tendrá sus puntos fuertes y débiles en combate.



La acción en tercera persona se alternará con un mapa "mallado" propio de los RPG tácticos. Estaremos ante una combinación de géneros que promete ser única y muy divertida.

NINTENDO SWITCH

Valkyria Chronicles 4

- ROL / ACCIÓN
- SEGA
- 28 DE SEPTIEMBRE

Estrategias en un pasado alternativo.



¡Géneros a tutiplén!

Algo que caracteriza a la saga es la mezcla de estrategia y rol táctico, pero con esta nueva entrega irán más allá: tendrá más acción que nunca y puzles en las misiones. Además, la historia volverá a ser protagonista.

Tras varios años de letargo, volverá una entrega principal de la saga Valkyria Chronicles, y será la primera en estrenarse en una consola de Nintendo. No os dejéis engañar por el "cuatro" del nombre, ya que no será necesario haber jugado a los anteriores para disfrutar de este juego.

Distópico 1935

Olvidad lo que sabéis sobre la Segunda Guerra Mundial, ya que viajaremos a un pasado alternativo en el que existen armas clásicas, pero también máquinas de guerra y toda clase de "inventos" imposibles en aquella época. **La ambientación será uno de los puntos fuertes,** con un diseño artístico que tendrá gran personalidad, y la jugabilidad será tan original como su propuesta "histórica". Y es que nos enfrentaremos a una curiosa mezcla de géneros: desde el RPG más puro hasta el combate táctico por turnos (con puntos de acción que administrar), pasando por la acción en tercera persona en tiempo real. SEGA quiere satisfacer a todos con un título que apostará por **múltiples opciones a la hora de abordar las misiones** y que, además, introducirá variados puzles entre medias para darle aún más variedad al sistema jugable. Sin ir más lejos, habrá escenarios en los que tendremos que realizar acciones especiales para acabar con los enemigos más duros, y no será sencillo dar con la clave en cada combate. Solo faltan unos días para poder disfrutar, donde queramos, de la acción y el rol táctico más original.

Primera impresión

- **Original y muy variado.**
- **En Japón salió hace meses.**

Así nació el mito Pokémon

La franquicia multimedia más rentable de la historia se gestó dentro de la pantalla monocroma de GB.



LOCOS POR PIKACHU. Game Freak ha diseñado cientos y cientos de Pokémon, pero ninguno tan carismático como él.



+info

Satoshi Tajiri creó el universo Pokémon al inspirarse en la pasión que tenía de niño por la recolección de insectos. En 1989 fundó Game Freak, donde firmó algunos clásicos para NES como Mario & Yoshi.

Pocas franquicias pueden presumir de seguir en plena forma a lo largo de más de dos décadas, captando nuevos fans entre las nuevas generaciones mientras mantiene viva la llama en los corazones de aquellos que descubrieron a Pikachu a finales de los 90, todo corroborado por el fenómeno Pokémon GO. Desde el primer modelo de Game Boy, hasta su inminente aparición en Switch, **el universo creado por Game Freak ha visitado cada consola de Nintendo**, alumbrando un fenómeno cultural y económico solo superado en cifras por Super Mario. Juegos, películas, mangas, series de TV, cartas, juguetes... la fórmula Pokémon ha sido imitada hasta la saciedad, pero ningún competidor ha logrado replicar el encanto y la grandeza de una saga capaz de cautivar por igual a un niño y a un cuarentón. ¿Pero cómo surgió Pokémon? Para conocer la respuesta hay que retroceder a 1990, hasta las oficinas de Game Freak, una compañía fundada por **Satoshi Tajiri** que debe su nombre al fanzine que editó entre 1981 y 1986.

Seis años de gestación

Ese fue el tiempo que tardó Tajiri en dar forma a la idea que tuvo en 1990, cuando empezó a investigar la posibilidades que ofrecía la comunicación entre dos Game Boy a través del Cable Link. De niño Tajiri-San **era un apasionado coleccionista de insectos,** y quiso recrear aquellos "safaris" dentro de una aventura para la portátil de Nintendo. Lo hizo sustituyendo a los escarabajos y las mariposas por **151 criaturas** dotadas de distintos poderes. El diseño de esta peculiar fauna corrió a cargo de Shigeki Morimoto, Atsuko Nishida, Motofumi Fujiwara y Ken Sugimori. Este último ejerció como Director de Arte, y era un viejo amigo de Tajiri (de hecho fue el responsable de las ilustraciones de su fanzine). Mientras seguían trabajando en Pokémon, Game Freak creó diver-



Pokémon Amarillo fue el tercer cartucho de la franquicia en llegar a Occidente, el cuarto si contamos con Pokémon Verde, exclusivo de Japón.



El sistema de combate de los Pokémon seguía al pie de la letra el canon de otros RPG japoneses. Cautivó a generaciones de jugadores.

Un éxito muy animado

Ha inspirado seis sucesivas series de animación (la última arrancó en noviembre de 2016 y sigue emitiéndose) así como 20 películas desde el 98... ¡y ya llega otra!



Cronología de la saga principal de Pokémon

- **1999** Game Boy Pokémon Edición Roja y Edición Azul



- **2000** Game Boy Pokémon Edición Amarilla: Ed. Esp. Pikachu



- **2001** Game Boy Color Pokémon Oro y Plata



- **2001** Game Boy Color Pokémon Edición Cristal



- **2003** Game Boy Advance Pokémon Edición Rubí y Edición Zafiro



EL DATO

Hasta la fecha, se han vendido más de 300 millones de juegos basados en la franquicia Pokémon.



Pikachu sigue fielmente al protagonista de Pokémon Amarillo, que tenía el aspecto de Ash.

El Team Rocket era uno de los muchos guiños a la serie de TV presentes en Pokémon Amarillo.

sos títulos para Nintendo, Namco e incluso Sega. Con el paso de los años, el concepto inicial de Tajiri fue tomando forma, inspirándose en los RPG más populares del mercado nipón (Dragon Quest y Final Fantasy), pero con un giro: en lugar de destruir a las criaturas, podíamos capturarlas con la Poké Ball y hacer que evolucionaran al hacerlas combatir contra otras. **El jugador se convertía en un aspirante a entrenador Pokémon**, decidido a patearse la región de Kanto para capturar y registrar en su Pokédex todas las criaturas. O al menos intentarlo, porque la idea de usar el Cable Link daría como fruto **el lanzamiento de dos cartuchos distintos, cada uno con Pokémon exclusivos**. Si querías tenerlos a todos tocaba conectarse a la GB de un amigo que tuviera la otra versión e intercambiar Pokémon... o combatir por ellos.





Estos gráficos pueden parecer simples para los gustos actuales, pero nos enamoraron en su día.

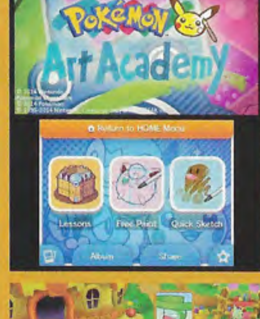
Monstruos de bolsillo

El **27 de febrero de 1996** las tiendas japonesas recibieron las dos primeras entregas de la saga: **Pocket Monster Aka (rojo) y Pocket Monster Midori (verde)**. La franquicia aún no había adoptado el nombre de Pokémon con el que sería



Un universo repleto de spin-offs

Nos hemos visto obligados a dejar fuera de la cronología los incontables spin-offs de Pokémon que han ido recibiendo las consolas de Nintendo a lo largo de las dos últimas décadas. El último de ellos, Detective Pikachu, va a contar incluso con su propia adaptación cinematográfica. Será de imagen real, y con el mismísimo Ryan Reynolds poniendo voz a Pikachu.









SATOSHI TAJIRI SE INSPIRÓ EN LA RECOLECCIÓN DE INSECTOS, UN HOBBY DE SU INFANCIA

• 2004
Game Boy Advance
Pokémon Edición Rojo Fuego y Verde Hoja



• 2005
Game Boy Advance
Pokémon Edición Esmeralda



• 2007
DS
Pokémon Edición Diamante y Edición Perla



• 2009
DS
Pokémon Edición Platino





Los duelos fueron ganando en espectacularidad con el paso de los años. Aquí tenéis uno de los enfrentamientos de Pokémon Rubí Omega para Nintendo 3DS.



Pokémon Sol y Luna son dos de las entregas más recientes de la franquicia para Nintendo 3DS, allá por 2016. Un año más tarde llegarían Ultrasol y Ultraluna.

El fenómeno Pokémon GO

¿Qué sucede cuando das a la gente la oportunidad de convertirse en un Entrenador Pokémon a través de su teléfono móvil? Pues que acabas protagonizando los titulares de la prensa económica de todo el planeta. Desde su lanzamiento en verano de 2016, la aplicación de Realidad Aumentada desarrollada por Niantic ha tenido más de 800 millones de descargas. Un fenómeno mundial que propició el lanzamiento del "detector" Pokémon GO Plus (izquierda) y la Poké Ball Plus (derecha), compatible con el móvil y la Switch.



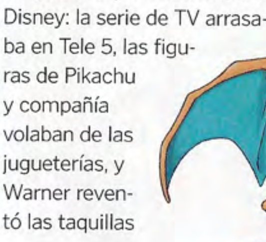




DE CAZA POR EL BARRIO. Pokémon GO utiliza la Realidad Aumentada y el GPS para permitirnos cazar a los Pokémon en el mundo real, así como asaltar gimnasios rivales. Todo desde nuestro teléfono móvil.

2DS Amarilla. Nintendo lanzó en 2015 tres modelos de 2DS inspirados en las tres primeras entregas de Pokémon.

conocida a nivel mundial (también se barajó el nombre de Capsule Monsters). Estas versiones jamás llegaron a Occidente. En su lugar recibimos **Pokémon Rojo y Azul**, los cuales desembarcaron primero en Estados Unidos (octubre de 1998) y justo 12 meses más tarde llegaron a Europa. Para entonces, la fiebre Pokémon ya había invadido Norteamérica con la misma virulencia que en su Japón natal. De hecho, para gestionar las enormes ganancias que estaba generando la franquicia más allá de los videojuegos, **en 1998 se fundó The Pokémon Company**, participada a partes iguales por Nintendo, Game Freak y Creatures. Pokémon se había convertido en un fenómeno global capaz de rivalizar con la mismísima Disney: la serie de TV arrasaba en Tele 5, las figuras de Pikachu y compañía volaban de las jugueterías, y Warner reventó las taquillas





• 2010
DS
Pokémon HeartGold y SoulSilver



• 2011
DS
Pokémon Edición Negra y Edición Blanca



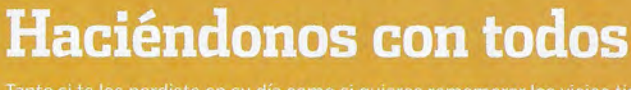
• 2012
DS
Pokémon Edición Negra 2 y Edición Blanca 2



• 2013
3DS
Pokémon X e Y







Haciéndonos con todos

Tanto si te los perdiste en su día como si quieres rememorar los viejos tiempos, en la eShop encontrarás un buen número de clásicos de la saga Pokémon.

Juego	Año	Consola	Disponible en	Precio
POKÉMON EDICIÓN ROJA	1999	Game Boy	3DS	9,99 €
POKÉMON EDICIÓN AZUL	1999	Game Boy	3DS	9,99 €
POKÉMON EDICIÓN AMARILLA: ED. ESP. PIKACHU	2000	Game Boy	3DS	9,99 €
POKÉMON EDICIÓN PLATA	2001	Game Boy Color	3DS	9,99 €
POKÉMON EDICIÓN ORO	2001	Game Boy Color	3DS	9,99 €
POKÉMON EDICIÓN CRISTAL	2001	Game Boy Color	3DS	9,99 €
POKÉMON TRADING CARD GAME	2000	Game Boy Color	3DS	4,99 €
POKÉMON PUZZLE CHALLENGE	2001	Game Boy Color	3DS	4,99 €
POKÉMON PINBALL: RUBÍ & ZAFIRO	2003	Game Boy Advance	Wii U	6,99 €
POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EQUIPO DE RESCATE ROJO	2006	Game Boy Advance	Wii U	6,99 €
POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EQUIPO DE RESCATE AZUL	2006	DS	Wii U	9,99 €
POKÉMON RANGER	2007	DS	Wii U	9,99 €
POKÉMON RANGER: TRAZOS DE LUZ	2010	DS	Wii U	6,99 €
POKÉMON RANGER: SOMBRAS DE ALMIA	2008	DS	-	6,99 €
POKÉMON SNAP	2000	Nintendo 64	Wii U	9,99 €
POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO	2009	DS	Wii U	9,99 €

El debut de la franquicia en Switch está inspirado en Pokémon Edición Amarilla. Se pondrá a la venta el próximo noviembre.

al estrenar en cines el primer largo de animación de la franquicia.

Pikachu Superstar

La imparable popularidad de la serie de TV no fue desaprovechada por Nintendo, y en junio de 2000 las Game Boy españolas recibieron una nueva entrega, **Pokémon Edición Amarilla**, con una trama inspirada en el Anime, y con Pikachu como principal reclamo. Game Freak incluyó un montón de referencias a la serie de TV, desde dar a nuestro personaje la apariencia de Ash Ketchum (el protagonista de la serie) a la aparición de Jessie y James, los dos malvados (aunque cómicos) miembros del Team Rocket. Para poder hacerse con los 151 Pokémon de esta tercera entrega era imprescindible intercambiar datos con los cartuchos Rojo y Azul, lo que alimentó aún más el intercambio de Pokémon durante los recreos. 18 años después de su lanzamiento, **Pokémon Edición Amarilla ha servido de inspiración para el debut de la franquicia en Switch**: Pokémon Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee! Volveremos a la región de Kanto, y capturaremos a las criaturas al más puro estilo Pokémon GO, moviendo el Joy-Con hacia la pantalla o utilizando el flamante **accesorio Poké Ball Plus**. La manera de cazar a los Pokémon ha evolucionado, pero la magia de la saga permanece inalterable... y seguirá así durante al menos otros 20 años.



El adorable diseño de los Pokémon siempre ha contrastado con su ferocidad en los combates.



La saga siempre ha destacado por su habilidad para cautivar tanto a los más jóvenes como a los fans de los RPG.



En la nueva entrega de Pokémon regresaremos a la región de Kanto. Más de uno llorará de nostalgia.

• 2014
3DS
Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa

• 2016
3DS
Pokémon Sol y Luna



• 2017
3DS
Pokémon Utrasol y Ultraluna



• 2018
Switch
Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee!

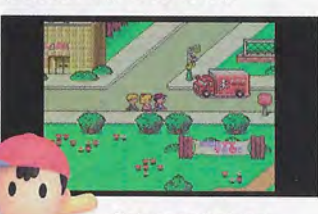


Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor las traerá.

"Dr. Sora"

Hola RON, últimamente estaba organizándome los títulos de consola virtual en mis consolas y me di cuenta, al poner el Mother 1 y 2 juntos, que el 3 no estaba. Mi pregunta es si algún día estarán de consola virtual títulos de GBA (Game Boy Advance).



Estamos hablando de una de las sagas más particulares de Nintendo. En primer lugar, por la dualidad de los nombres. Mother (NES, 1989) es un RPG que no llegó a Europa hasta la edición para la consola virtual de Wii U en 2015. Para la ocasión se le "rebautizó" como EarthBound Beginnings. Esto se debe a que Mother 2 (SNES, 1994) sí que llegó al menos a los Estados Unidos, y allí se llamó EarthBound. En Europa, de nuevo fue Wii U la encargada de estrenarlo, ya en 2013, pero además forma parte del maravilloso lote de clásicos de Nintendo Classic Mini SNES. ¿Y qué pasa con Mother 3? Pues que nunca ha salido de Japón. Pero no es un tema de que no haya CV de GBA... ¡Wii U tiene más de 150 juegos de esa consola! En 3DS, sin embargo, solo se regalaron juegos de Advance a los miembros del programa embajador, es decir, a los primeros compradores de la consola tridimensional.

LAS PREGUNTAS DEL MES

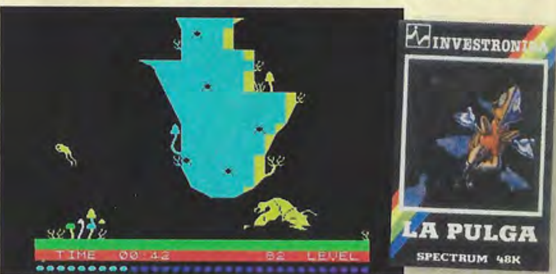
Álvaro Velasco

Hola RON, tenía una duda un tanto personal. Veréis, yo de mayor quiero programar videojuegos en Nintendo, pero cuando veo los créditos de juegos como Zelda o Splatoon me doy cuenta de que la mayoría de programadores son japoneses y americanos. Así que, ¿podría programar videojuegos como Zelda o Mario en España sin que hiciera falta moverme a Japón o a América?

Quizá compañías como Dinamic, Opera Soft, Topo Soft o Erbe no te digan mucho a día de hoy, pero sobre todo entre 1983 y 1992 hubo una década gloriosa que quedó para la historia como la **Edad de oro del software español**. Fue la época del Spectrum y el CPC, y en esos años la mayoría de títulos a los que jugábamos eran de producción local. Fueron además los años en los que nacieron las primeras revistas de esta editorial. A partir del auge de SNES, Megadrive, Amiga y Atari, nuestra industria cayó en picado... pero hace años que volvió con más variedad y fuerza que nunca, preparada para todo tipo de retos. En Switch encontramos muchos Nindies patrios (Flat Heroes es el ejemplo más reciente), y también hay grandes desarrollos que se gestan "en casa". **Aún no hemos tenido un Zelda o un Mario... pero sí un Metroid**, ya que Samus Returns fue desarrollado por Mercury Steam. Esta compañía madrileña ya ha creado varios Castlevania, y no paran de afrontar nuevos retos.









Hace 35 años que La Pulga (Bugaboo en Reino Unido), de los extremeños Paco & Paco, marcó el inicio de toda una época.

Jaime

Hola, me gustan las consolas retro, pero solo la encuentro en internet y a 100 km. Por eso me gustaría saber si vais a sacar una GameCube como la NES Mini. Gracias.

Nosotros somos una revista, no la propia Nintendo, es decir, no sacamos ni consolas ni juegos, sólo hablamos de ellos. Hecha esta aclaración, vamos al grano. La línea Nintendo Classic Mini ha sido todo éxito y no sería raro que Nintendo lanzara más máquinas, pero pillan más cerca N64 y Game Boy. Es difícil que salga ya una GameCube Mini. ¿Llegarán sus juegos antes a Switch? Que te pillen muy lejos los vendedores de consolas retro es una faena, pero tanto particulares como establecimientos de segunda mano suelen vender online. Sé precavido cuando se trate de una compra directa, eso sí. Y mira a ver si te puedes acercar a una feria retro, cada vez hay más, en más puntos de España.

Sara Cid

¡Hola RON! Me gustaría preguntaros si se avecina algún juego para Nintendo 3DS. También acerca de si 3DS podrá seguir conviviendo con Switch, gracias.

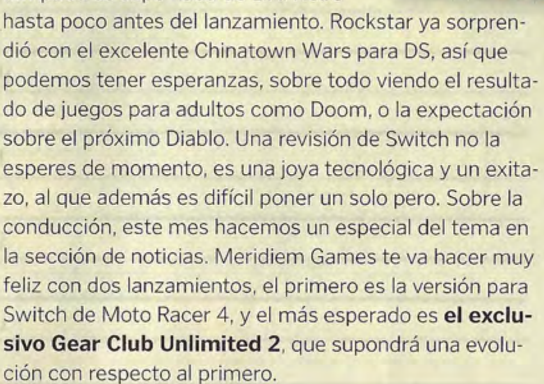


Nintendo®

LAS PREGUNTAS DEL MES

Carlos Fraile

¡Hola RON! Os atacaré con un par de dudillas que tengo: ¿los amiibo de Splatoon 2 son compatibles con el 1? ¿Sabéis si saldrá algún GTA para Nintendo Switch? ¿Nintendo tiene pensado sacar una revisión de la Switch? ¿Habrá algún juego de conducción realista al estilo Gran Turismo/Forza para Switch? Gracias y un saludo.



¿Un par? ¡Son cuatro! Vamos de una en una. Los amiibo de Splatoon 2 no son compatibles con la primera entrega, pero sí a la inversa: **puedes usar los de Splatoon en Splatoon 2**. Luego preguntas por GTA para el que, de momento, no hay planes... aunque tampoco se supo nada de L.A. Noire hasta poco antes del lanzamiento. Rockstar ya sorprendió con el excelente Chinatown Wars para DS, así que podemos tener esperanzas, sobre todo viendo el resultado de juegos para adultos como Doom, o la expectación sobre el próximo Diablo. Una revisión de Switch no la esperes de momento, es una joya tecnológica y un exitazo, al que además es difícil poner un solo pero. Sobre la conducción, este mes hacemos un especial del tema en la sección de noticias. Meridiem Games te va hacer muy feliz con dos lanzamientos, el primero es la versión para Switch de Moto Racer 4, y el más esperado es **el exclusivo Gear Club Unlimited 2**, que supondrá una evolución con respecto al primero.





Tras un primer título que arrastraba un gran parecido con la versión de móviles, GCU2 promete dar un acelerón a la saga.



Precisamente lo preguntas en un mes en el que las novedades las encabeza un juego de 3DS y publicamos el avance de Luigi's Mansion. Eso sí, el primero, YO-KAI WATCH: BLASTERS, salió hace mucho en Japón, y el segundo es un remake. Para el futuro, además de la versión para la New de Minecraft (aún sin fecha), queda otro remake: Mario & Luigi: Viaje al centro de Bowser + Las peripecias de Bowsy. Por supuesto, el nivel de los lanzamientos ha bajado muchísimo a medida que ha ido compartiendo mercado con Switch, y llegará un momento en el que dejarán de comercializarse las 3DS. ¡Pero es que ya lleva más de 7 años con nosotros!

"S.R."

¡Hola RON! Tengo dos preguntas, ¿cuál es el juego que habéis puntuado menos, qué puntuación le pusisteis y en qué número salió? Y la otra, ¿cuántas Nintendo Switch creéis que se habrán vendido en el mundo cuando acabe 2018?
Ojalá todos los videojuegos fueran buenos, pero nuestro deber es informaros también de los que no lo son... Hemos llegado a puntuar realmente bajo en muchas ocasiones, y puedes encontrar un 20 precisamente en el número 300. ¡Pero mejor hablar de los buenos! En poco tiempo, Switch se ha plantado con dos 100: Mario y Zelda. Respecto a las ventas, lo que te podemos asegurar es que Switch ya ha superado los 20 millones, marcando un registro sin igual en apenas año y medio.



Eric Cañete

Hola RON, soy un gran fan de Nintendo, y ahora que sé que hay revista, me gusta aún más poder tener mi compañía de videojuegos favorita en todas partes. Bueno, quería haceros unas preguntas. ¿Pokémon: Let's Go, Pikachu/Eevee son un remake de Amarillo? ¿Qué os motivó a hacer esta genial revista? Gracias y sacad pronto la nueva ;-)
Tomarán mucho de Pokémon Amarillo, pero no serán un remake. Eso sí, preparémonos para un baño de nostalgia al pasear de nuevo por Kanto. Sobre la revista, nos alegramos de que nos hayas descubierto... ¡pero llevamos más de 25 años en los quioscos! En su momento, la motivación fue sacar una revista solo para los fans de Nintendo, en la que diésemos la mayor información sobre el presente y el futuro de los juegos y consolas de la compañía. 313 números después, seguimos pensando lo mismo.



Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre de los Lectores

El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!

VUESTRAS COLECCIONES



¡Cuánto cariño por Nintendo! Vuestras colecciones son una pasada, y además sois muchos los que guardáis cada revista. Una vez más, mil gracias a todos.


Ibai Abaunza


Álvaro Velasco


Mario González



Chiqui


Telmo (10 años)


Iron's


Martí Osuna (12 años)


Pedro (8 años)

LAS CARTAS DEL MES

Qué emocionante, y cómo nos da fuerzas siempre, leer lo que significa para vosotros la Revista Oficial Nintendo. ¡Infinitas gracias!

"De entre todo lo que leo, las revistas de Nintendo superan a todos los libros o revistas."
Iker Peña (12 años)

"El universo Nintendo y el planeta Nintendo son mi mundo, mi otra vida. Gracias a ellos puedo soñar y ser quien realmente soy. Una gamer soñadora amante de los buenos juegos."
Iria Aliaga

"Gracias por leer todos los correos, sois una revista maravillosa, ¡y mi favorita! Gracias a todos por hacerla realidad."
Sara Cid

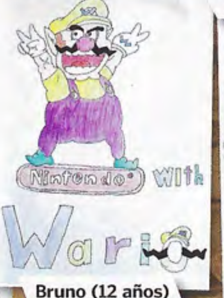
VUESTRAS IDEAS

Hola, me llamo Miguel, tengo 12 años y soy un gran fan de Nintendo.
El caso es que he inventado un juego para Nintendo Switch llamado "IDA WARS", que trata sobre crearte un personaje de las siguientes tribus: alien, gasolina, pez robot, carne, flor rara, camaleón, hombre de silicona, tarjeta, elfo, barco y pizza. Tras personalizar al personaje tendremos que huir de unos químicos que nos quieren matar, pero conseguimos huir a Suecia, donde tendremos que hacer pruebas como baloncesto, atrapar la bandera, battle royale, casino y también modo historia.



El MURAL del castillo

Ya se huele la fiebre Pokémon que va a llegar a partir de noviembre. Aunque está claro que no olvidáis la saga que más os gusta dibujar: Splatoon. Ambas se unirán pronto en el Smash Bros total.



Bruno (12 años)



Daniel Bautista (10 años)



David (12 años)



Diego Serrano (9 años)



Juan Luis Carrasco



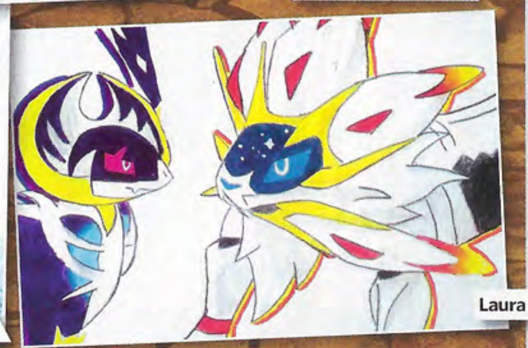
Gabriel Mosqueda (10 años)



Júlia Gibert



Laura Casado (8 años)



Laura

Pablo Vilar (10 años)



Paula



Biel (10 años)



Véntor Afonso Hidalgo

LOS ARTISTAS DEL MES



Víctor Carrascal (10 años)

"Hola RON! Todos los meses espero impaciente cada nuevo número. Hace poco me regalaron un cómic Manga de Zelda Ocarina of Time, que me ha dado la idea de este dibujo. Espero que os guste. ¡Saludos!"

Joan (11 años)

"En septiembre cumplo 12, y por eso os envío mi dibujo, porque si sale en la revista de septiembre para mí sería un gran regalo. He hecho este dibujo porque es un juego que quiero tener, y si sale en la revista mi padre me lo reservará para mi cumpleaños, aunque sé que no sale hasta noviembre. Me encanta vuestra revista, seguid así mucho tiempo. Abrazos y saludos."





¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a:
revistanintendo@gmail.com

TERCERA PARTE

MARIO TENNIS Aces

La última clase del curso intensivo de verano de nuestra academia de Mario Tennis Aces llega cargadita. ¡No os hagáis los remolones y sacad la raqueta de la bolsa!

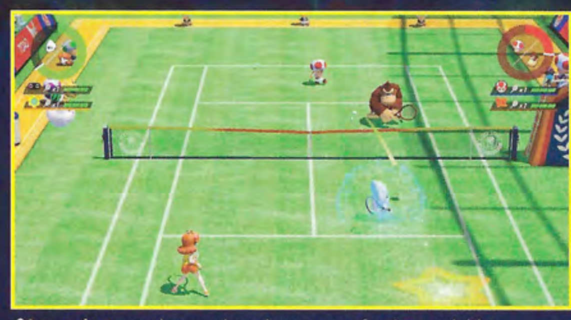
LOS PARTIDOS A DOBLES

Cuando son cuatro los tenistas que saltan a la pista, el desarrollo y el ritmo de juego cambian radicalmente. En estos encuentros, **la coordinación y comunicación con nuestro compañero es fundamental**.

Si Jugáis con un amigo, **tratad de subir y bajar a la red siempre en paralelo**, ya que así evitaréis dejar huecos en la zona defensiva.

Por la misma razón, **es muy importante que no os metáis en el lado contrario de la pista** sin motivo. Si la bola no llega a vuestra zona, sed pacientes y esperad a que lo haga. Por último, y a la hora de posicionaros, no olvidéis que la pista es más ancha en estos partidos. En definitiva, **jugad de forma coordinada** y os convertiréis en una pareja casi invencible.

Peach y Daisy forman una dúo formidable en las pistas. ¡Son unas cracks!



Las voleas y golpes en la red son muy efectivos a dobles.



Los laterales de la pista son la zona a golpear desde el fondo.



MODO AVENTURA: CONSEJOS GENERALES

El modo aventura es la mejor manera de aprender los conceptos generales del juego, como los golpes básicos y avanzados, o la gestión de energía. Por eso, es importante que desde el principio **probéis todas las combinaciones posibles, no os centréis en realizar siempre el mismo tiro o estrategia**. También, prestad mucha atención al entorno cuando os enfrentéis a pruebas que se disputan en pistas especiales, ya que sus obstáculos siempre suponen un extra de dificultad. Lo mismo sucede con los partidos contra los jefes finales. **La mejor táctica para derrotarles es la paciencia**; aguantad el peloteo, no abuséis de los bloqueos para conservar vuestra raqueta, y esperad al momento adecuado para lanzar un tiro ganador.



Probar nuevas técnicas, como distintos golpes o posiciones en la pista, es la clave para progresar en este modo. ¡Y resulta muy divertido!



Aprovechar la energía para realizar golpes dirigidos o activar la velocidad etérea es fundamental para tener éxito en muchas pruebas.

MODO AVENTURA: SUPERA LAS PRUEBAS

La gran mayoría de los retos que componen el modo aventura se superan con cierta facilidad y, como norma general, si alguno se nos atraganta basta con repetirlo un par de veces para sacarlo adelante. De todos modos, **hay algunas pruebas que sí tienen una dificultad más elevada de lo habitual**, lo que puede hacer que nos lleguemos a plantear tirar la toalla en determinados momentos. ¡Pero eso no hay que hacerlo nunca! Aquí os damos unos valiosos consejos para superar algunas de las pruebas más exigentes de Mario Tennis Aces. Ya veréis como, si nos hacéis caso, no habrá nada capaz de frenar vuestra victoria.



Sala de los reflejos. El sonido marca el orden en que hay que romper los orbes. Después, en el reloj, usad golpes estelares para acertar.



Estación Monte Celisca. Acabad con los Shy Guys del suelo con golpes básicos. Para los de arriba y los del interior, usad los dirigidos.



Blooper. El calamar despliega aquí su mejor defensa . Por eso, una buena táctica es romper su raqueta con tiros dirigidos y especiales.



Bowser de piedra. Devolved todas sus bolas para quitarle energía, controlad los bloqueos y usad el golpe maestro para esquivar sus rayos.

MODO AVENTURA: CONSIGUE TODAS LAS RAQUETAS

Durante sus correrías tenísticas, Mario es capaz de hacerse con **cinco nuevas raquetas**. Cada una de ellas es mejor que las anteriores, por lo que conviene echarlas a la bolsa de deporte lo antes posible. Por eso, al llegar a zonas inexploradas, **lo ideal es acudir cuanto antes a la prueba en la que conseguimos una nueva**. En las imágenes de abajo os explicamos dónde se desbloquean todas las raquetas del modo aventura. Todos estos retos ponen a prueba distintas habilidades, por lo que no desesperéis y repetidlos las veces que haga falta hasta que los superéis. También debéis tener en cuenta que **es posible elegir con qué raqueta jugar cada vez**. Solo hay que elegirlas desde el menú del modo aventura, aunque **nuestro consejo es que siempre equipéis la más completa como primera opción**. Si el rival os la rompe, no os preocupéis, ya que se arreglará al finalizar la prueba. Aún así, y como siempre os decimos, lo mejor es que probéis todas las opciones para decidir la que mejor se adapta a vuestra forma de jugar.



Raqueta de Mario. Es con la que comenzamos la aventura. Sus características no son lo más, pero nos permite progresar de forma eficiente.



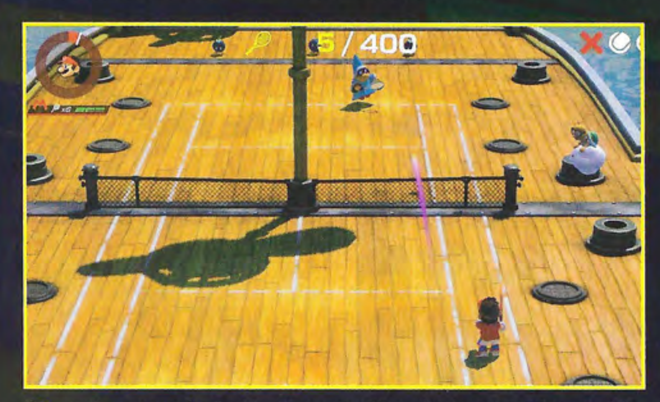
Raqueta de madera. En Linde del bosque, en el desafío de restos ganadores. Devuelve 20 bolas ganadoras a Spike para conseguirla



Raqueta espejo. En el desvío de la zona Mansión Espejismo. Supera los 300 puntos en el peloteo contra Boo para desbloquearla.



Raqueta de hielo. En Monte Cellisca, pasa la prueba Desafío de paneles (intermedio) para hacerte con ella. ¡Mucho ojo con las caras de Bowser!



Raqueta caparazón. En Mar Bravo, en el Desafío de peloteo (avanzado). Aguanta el peloteo a Kamek para conseguir más de 400 puntos.



Raqueta de fuego. En Isla Caldera, superando el Desafío de paneles (avanzado). Aprovecha al máximo el tiro dirigido para completarlo.

Mario Tennis Aces





EL MODO ONLINE

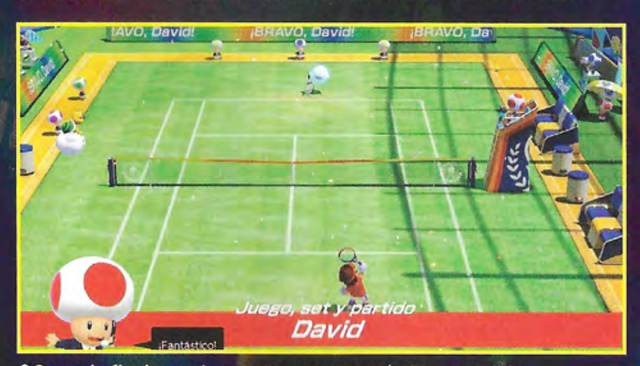
Cuando hayáis cogido soltura con la raqueta, ya estaréis listos para saltar al siguiente nivel: los partidos a través de internet. **Podemos jugar con amigos y también participar en torneos online con rivales aleatorios.** Estas competiciones se disputan en varias rondas en las que, si ganamos, pasamos a la siguiente. Y así hasta llegar a la gran final. Además, siempre tienen premio, ya que **cada mes se desbloquea un nuevo tenista solo por participar.**



Los torneos se disputan en cuatro rondas y participan 32 jugadores.



Los rivales son aleatorios, por lo que cada partido es muy diferente.



Ganar la final es todo un reto, pero con práctica es posible..



Los puntos se acumulan con cada victoria y marcan el nivel del rival.

¡LLEGA DIDDY KONG!

El alocado sobrino de Donkey Kong es la nueva "monada" que se incorpora al plantel de tenistas de Mario Tennis Aces. Su punto fuerte es la velocidad, convirtiéndole en **uno de los personajes más rápidos del juego**, pero también en uno muy versátil, gracias a su fiabilidad a la hora de realizar todo tipo de golpes. Por este motivo, **el simio es un personaje ideal para todos los que busquéis un juego equilibrado y con buenas garantías defensivas**, y en el que, además, no sea necesario invertir mucho tiempo en el aprendizaje. **Diddy Kong estará disponible para todos a partir del 1 de octubre**, cuando Nintendo lance una actualización gratuita, aunque, si no os apetece esperar tanto, podéis desbloquearlo participando en los torneos online de septiembre. ¡Todos a por él!



A la hora de golpear, Diddy destaca por su buen balance entre potencia y efecto. El simio es muy efectivo tanto en la red como en el fondo.



La velocidad es el punto fuerte del mono. Esto nos permite llegar a bolas esquinadas que nos han pillado mal colocados.

El consultorio del Profesor Kukui



¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!

Para ponerse en contacto con nosotros solo tenéis que escribirnos a: **revistanintendo@gmail.es**

Pichu... ¡Picoreja!

● Sara Cid

¡Alola de nuevo, Profesor! Hace poco conseguí un cartucho de Pokémon Plata Soulsilver y he oído hablar de un Pichu especial, pero no sé si es real, o solo un rumor. Si es real, ¿cómo se consigue? ¡Mil gracias!

¡Un placer volver a leerte, Sara! Estás totalmente en lo cierto: en Pokémon Plata Soulsilver y Pokémon Oro Heartgold hay un evento especial de un Pichu con una oreja muy peculiar. Su nombre es Pichu Picoreja, y para obtenerlo hay que ir al Encinar con el Pichu Variocolor de evento, que fue repartido vía Wi-Fi en marzo de 2010, justo antes de la salida de los remakes de Oro y Plata, en Diamante, Perla y Platino. Llevando este Pokémon en el primer lugar del equipo hasta el Altar del Guardián, aparecerá Pichu Picoreja, y se unirá a tu equipo. Lo más curioso es que, al enseñárselo al Profesor Elm, éste te dirá que ese Pichu ha viajado en el tiempo junto con Celebi (de ahí que esté en su santuario), y esto le ha dejado sin posibilidad de evolucionar. Para mi gusto, es uno de los mejores eventos que se han incluido en un juego de Pokémon. ¡Pregúntale a algún amigo, a ver si tienes suerte y alguien todavía tiene el Pichu Variocolor en su cartucho, y te lo puede transferir!



Un Salamence Variocolor

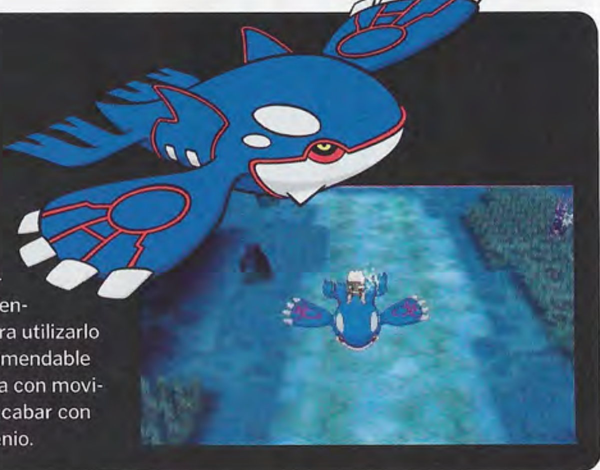
● Enric S. M.

¡Hola, Profesor Kukui! Llevo tiempo jugando a Pokémon Luna en Combates Dobles online, y he decidido incorporar a mi equipo un Salamence variocolor que capturé hace poco. Me gustaría saber si me podría recomendar con qué objeto y movimientos lo puedo usar. Ahora mismo tiene Garra Dragón, Terremoto, Vuelo y Lanzallamas.

¡Muy buenas, Enric! Me alegra mucho que me preguntes sobre este Pokémon, ya que es uno de mis favoritos, además de ser uno de los mejores Pokémon (sobre todo este año) para Combates Dobles. De hecho, Paul Ruiz, el ganador del Mundial de Pokémon VGC, ha utilizado un Mega Salamence para lograr la victoria, así que voy a aprovechar para recomendarte su set. Aunque también se puede utilizar de muchas otras formas (sin megapiedra, o como atacante especial con Vozarrón o



Pokémon del mes: Kyogre y su Paz Mental



Aprovechando el comienzo de la nueva temporada, vamos a hablar sobre el Pokémon más utilizado de VGC19 por ahora: Kyogre. El legendario protagonista de Pokémon Zafiro, gracias a su habilidad (Llovizna) y a sus elevadas estadísticas en Ataque Especial y Defensa Especial, se ha convertido en la primera elección de muchos entrenadores. Es muy común verlo equipado con un Pañuelo Elegido, pero hoy vamos a hablar de una versión más defensiva. Y es que, con el movimiento Paz Mental, Kyogre potencia sus dos mejores estadísticas, volviéndose imparable tanto defensiva como ofensivamente. Para utilizarlo con este ataque, es muy recomendable la Baya Pabaya, combinándola con movimientos como Trueno (para acabar con otros Kyogre) y Pulso Primigenio.





Lanzallamas), la versión más utilizada ahora mismo es la física, con ataques como Danza Dragón y Doble Filo, y el movimiento Respiro para recuperar vida. El set quedaría así:

SALAMENCE
- **Objeto:** Salamencita
- **Habilidad:** Intimidación
- **Naturaleza:** Alegre
- **EVs:** 4 HP / 252 Atk / 252 Vel
    - Danza Dragón
    - Doble Filo
    - Respiro
    - Protección

¿Cómo funciona VGC19?

Juan Antonio Pedraza

Estuve siguiendo el Mundial de este año, y me he animado a empezar con los torneos esta nueva temporada. He visto que este año hay varios modos de juego, pero no termino de tenerlo muy claro. ¿Podrías explicarlo con detalle, Kukui? ¡Gracias!

Hay mucha gente que todavía tiene dudas sobre cómo se estructura este año el circuito competitivo, y es normal, porque por primera vez, The Pokémon Company ha introducido varios modos de juego durante una misma temporada. Para que nos entendamos bien, hay tres "subtemporadas", que se denominan Series, y cada una dura unos meses:
- **Sun Series:** desde el 4 de septiembre hasta el 7 de enero de 2019.
- **Moon Series:** desde el 8 de enero al 1 de abril de 2019.
- **Ultra Series:** desde el 2 de abril hasta el Mundial de 2019.

En cada una de estas series, cambian las normas. En la Serie Sol no se pueden jugar ni Cristales Z, ni Megapiedras, así como las formas primigenias de Kyogre o Groudon, ni megaevolucionar a Rayquaza. Durante la Serie Luna, sí que se desbloquearán los Cristales Z, excepto el Ultranecrostal Z. Y por último, con la Serie Ultra, estará todo permitido. Por supuesto, en las tres series se pueden usar dos Pokémon restringidos (Kyogre, Groudon, Necrozma, Solgaleo, Lunala...) por cada equipo, y el resto de normas son exactamente iguales a las de los últimos años. ¡Espero haberte ayudado!



El Mundial de Nashville

El pasado agosto se celebró en Nashville, Tenesse, el evento más importante del año para todo entrenador de Pokémon: ¡el Mundial! En él, los mejores jugadores de VGC y TCG lucharon por el ansiado título de "Campeón del Mundo". Tras tres intensos días, Paul Ruiz (Ecuador), ganó el torneo de VGC en la categoría Máster, derrotando al americano Emilio Forbes y convirtiéndose en el primer lationamericano en conquistar un Campeonato del Mundo. En cuanto a la representación española, fueron PokeÁlex (Álex Gómez) y Riopaser (Eric Rios), quienes alcanzaron los mejores puestos, un Top 24 y 33, quedándose muy cerca de alcanzar la fase eliminatoria. En TCG, el torneo sí que fue mucho mejor: Sininchi (Pedro Torres) alcanzó el tercer puesto ¡Enhorabuena, Pedro!

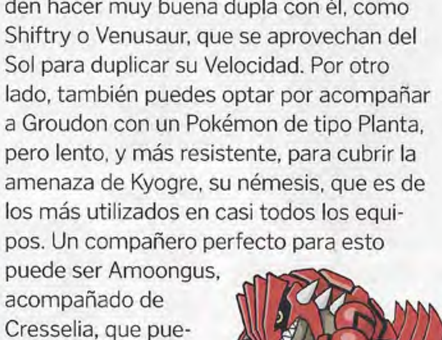


Jugando con Groudon

Marc Vidal

¡Buenas! Hace poco, recibí por intercambio un Groudon de evento, y me he empezado a interesar por el Pokémon, viendo que tenía muchas posibilidades de juego. ¿Hay algún equipo que se complemente bien con este Pokémon? Preferiblemente sería para combates dobles. Muchas gracias.

¡Ahora que se pueden jugar las competiciones oficiales con Pokémon restringidos, como Groudon, es el mejor momento para probarlo! Gracias a la habilidad de Groudon, Sequía, hay muchos Pokémon que pueden hacer muy buena dupla con él, como Shiftry o Venusaur, que se aprovechan del Sol para duplicar su Velocidad. Por otro lado, también puedes optar por acompañar a Groudon con un Pokémon de tipo Planta, pero lento, y más resistente, para cubrir la amenaza de Kyogre, su némesis, que es de los más utilizados en casi todos los equipos. Un compañero perfecto para esto puede ser Amoongus, acompañado de Cresselia, que puede utilizar Espacio Raro para revertir la Velocidad, anulando esa debilidad de Groudon y convirtiéndola en un beneficio, además de aprender Intercambio, adquiriendo la habilidad de Groudon, y volviendo a poner el clima soleado.



Por si te animas a probarlo, te dejo por aquí me recomendación de set completo.

GROUDON
- **Objeto:** Chaleco Asalto
- **Habilidad:** Sequía
- **Naturaleza:** Firme
- **EVs:** 252 PS / 252 Atk / 4 Def
    - Avalancha
    - Puño Fuego
    - Puño Trueno
    - Filo del Abismo

¿Eevee o Pikachu?

Bryan Torre

¡Alola, Profesor Kukui! Me gustaría preguntarle sobre los próximos juegos de Pokémon para Switch, más concretamente sobre el nuevo Pokémon anunciado en el primer tráiler. ¿Es posible que sea un Pokémon Legendario? Por otro lado: ¿qué juego elegiría usted, Let's Go: Eevee o Let's Go: Pikachu?

¡Esto es como decidir entre papá y mamá! La verdad es que es una decisión complicada, pero sí que hay algunas diferencias entre las dos ediciones, que pueden ayudarte a la hora de tomar la decisión. Lo primero, el Pokémon inicial: por un lado tenemos a Eevee, el Pokémon con más evoluciones de la PokéDex, algo que le da muchos puntos. Por otro lado, está Pikachu, el ratón eléctrico más reconocido de la saga. Y no olvidemos que no son los únicos Pokémon exclusivos. En cada edición tendremos otras criaturas como Scyther o Pinsir, que no podrán capturarse en la contraria. ¡Pero todo depende de ti! En cuanto al anuncio del nuevo Pokémon, de momento no hay más información, así que solo puedo recomendarte paciencia.

Héroes Nintendo

Donkey Kong... y ancestros

El simio por excelencia de los videojuegos lleva con nosotros 37 años. Lo tenemos por un buenazo... pero se lleva fatal con Mario.

Para hacerse un nombre en el mundo del ocio electrónico, todas las compañías han necesitado un primer gran éxito. No es fácil dar con la tecla, y Nintendo lo logró con la mítica obra de Miyamoto. Tras no lograr los derechos para hacer el arcade de Popeye, se inspiró en King Kong y creó a Jumpman para fuera a rescatar a la damisela. Con una jugabilidad impresionante, inventó el género de las plataformas y creó a dos personajes para la historia: Super Mario y Donkey Kong. Todos los sistemas compraron derechos para la conversión, y Nintendo decidió hacer su propia consola para exprimir sus siguientes éxitos en exclusiva: inació la Nintendo Entertainment System!

CREADOR
Shigeru Miyamoto



Una vez más, la mente increíble de Miyamoto fue la responsable. El parecido con King Kong le supuso una demanda. ¡Pero ganó!

MEJOR ALIADO
Diddy Kong

Cuando RARE convenció a Nintendo de que le "prestasen" al personaje inventaron a su inseparable amigo fiel. Es más veloz y liviano, pero no tan fuerte.

PRIMERA APARICIÓN
Donkey Kong

El mítico arcade de 1981 le enfrentó a Mario... y aún se las traen en la saga Mario vs. Donkey Kong. El actual es el nieto de este primer Donkey... que ahora conocemos como Cranky, el abuelo.



APARICIONES DESTACADAS
Fiesta y deporte

Es un habitual de los encuentros de personajes del Reino Champiñón, siempre que nos sean en la saga Super Mario. ¡Hasta se las vio con los Rabbids!

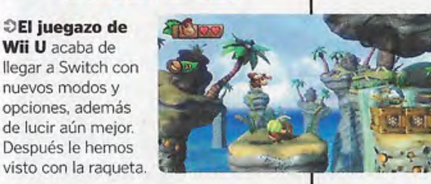


CURIOSIDAD
¡Qué ritmazo!

Unos bongos fueron los controles de DK en GameCube. Donkey Konga fue un juego musical que tuvo tres partes... aunque solo nos llegó la primera.

ÚLTIMA APARICIÓN
Donkey Kong Country Tropical Freeze (Switch, 2018)

El juegazo de Wii U acaba de llegar a Switch con nuevos modos y opciones, además de lucir aún mejor. Después le hemos visto con la raqueta.



MAYOR ENEMIGO
King K. Rool

Donkey Kong Country marcó al personaje para siempre. Este monstruo quedó como el malo más repetido... ¡y luchará en Smash Bros.!



Próximo número disponible el **11** de octubre

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Samuel González, Elisabeth López, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Bruno Sol.**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Estel Peris y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Suscríbete a la Revista Oficial Nintendo

y mira qué pedazo de regalo te llevas

12 números de La Revista Oficial +
Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna: Guía de estrategia oficial con el recorrido de Alola





¡VIVE NUEVAS AVENTURAS EN LA REGIÓN DE ALOLA!

Esto es lo que te espera en el interior:

- Un recorrido detallado de la aventura principal.
- Una lista de Pokémon para ayudarte a completar tu Pokédex de Alola.
- Pistas útiles sobre la ubicación de los objetos, estrategias de combate avanzadas y mucho más.
- Un mapa desplegable actualizado de regalo con todas las islas de la región.

480 páginas
PVP 19,99€

Revista Oficial Nintendo



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es